AMIGA
MÅNEDS-MAGASINET

AMIGA ADVIS

Nr. 7/97 2. årgang 17. jul.–21. aug. Vejl. udsalgspris kr. 29,95

SASG fejrer 3 års fødselsdag

– med et tilbud til vores læsere

Vi har set på:

Big Red Adventure • ImageVision • Hidden Truth

I S S N 1396-8432
5 705697 000016

LÆS OGSÅ OM:

DiskSqueeze, AGA Experience 3, NTitler Pro 2, kurser, interviews og meget mere…

EPIC DATA

Amiga Import - Export - Salg

DIGITAL PHASE 5

CyberVision 3D - 4 mb	*1995,00*
CyberStorm MKII 68060/50 Mhz	5695,00
CyberStorm MKII 68040/40 Mhz	3195,00
CyberStorm MKII SCSI-Contr.	995,00
Blizzard 1230/50 Mhz IV	*1495,00*
Blizzard 1260/50 Mhz	4695,00
Blizzard SCSI-kit	995,00
PPC - kort 150 Mhz eksl. CISC	5995,00
PPC - kort 180 Mhz eksl. CISC	6995,00
PPC - kort 200 Mhz eksl. CISC	7995,00
PPC - kort A1200 - 603e 175 Mhz	3695,00

Ring efter priser m. CISC. Eller se www.epic.dk

VILLAGE TRONIC

Picasso IV	3695,00
Picasso II RTG 2 mb - sec. hand	995,00
Ariadne Netkort	1595,00
Ariadne Netkort + AmiTCP	*2095,00*
Mainactor Broadcast	499,00
Image FX	1499,00
Ami/TCP	699,00

DIVERSE UDSTYR

Personal Paint 7.1 CD	*299,00*
ScanDoubler A4000	1595,00
Super Buster 11	299,00
Budda IDE controller op til 6 IDE	699,00
CatWeasel Disk-controller	599,00

CYBERVISION 3D - 4MB

1995,-

Blizzard 1230-IV 50 Mhz

1495,-

TLF: 59444470
FAX: 59444270

MicroNik Towers

Vi gør opmærksom på at Infitivtowers skal købes en ekstra top-case til processor kort.

Infinitiv Towers er i plastic.

A1200:

Infinitiv Z0 Tower komplet	1795,-
Infinitiv Z1 Tower komplet	2995,-
Infinitiv Z2 Tower komplet	3695,-
Infinitiv Z3 Tower komplet	5495,-
Top-Case	299,-
PS 200 Watt	499,-

Classic Towers er i metal.

A4000:

Classic Tower ISA	3195,-
Classic Tower PCI	3895,-
Classic Tower PCI - Sort lak	3895,-
PS 230 Watt	595,-
PS 250 Watt	795,-

BUDDA

- Indbygget 3 IDE porte med op til 6 IDE
- Software skrevet af Oliver Kastl (IDE-fix)
- Enhanced IDE
- Autoboot capability
- CD- changer software indbygget
- Harddisk Autopark
- Z2

699,-

RODEKASSEN!

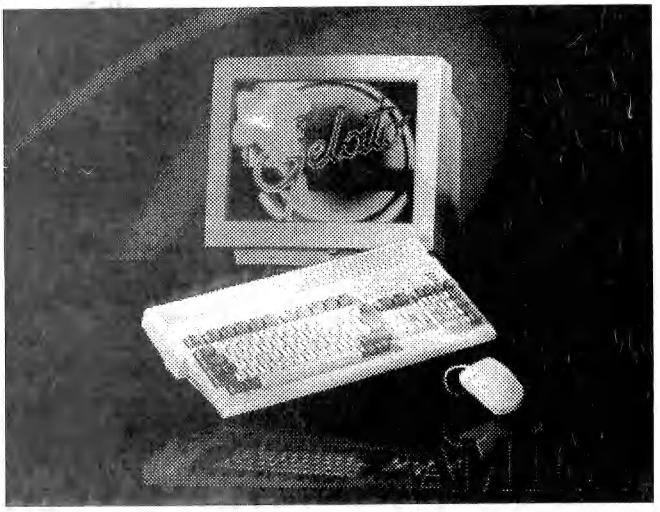
Kig i vores rodekasse på www.epic.dk, der ligger alt vi sælger som demo/returvarer osv.

Ahlgade 55, 3
4300 Holbæk
www.epic.dk
info@epic.dk

Få dig en *ægte* Multimedia Computer

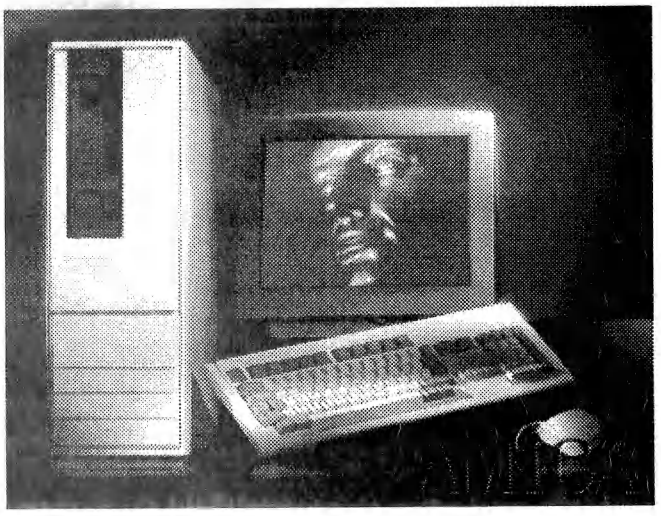
Hvad med en Amiga 1200:

- MC68020 CPU
- 2 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- IDE/AT-controller
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- Amiga Magic software-pakke



Eller måske en Amiga 4000T:

- MC68040/060 CPU
- 6 Mb 32-bit Ram
- Stereo-lyd
- Fast SCSI II-controller
- 1 Gb SCSI II Harddisk
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- Amiga OS 3.1
- High Tower-kabinet
- Amiga Magic software-pakke
- Scala MM300



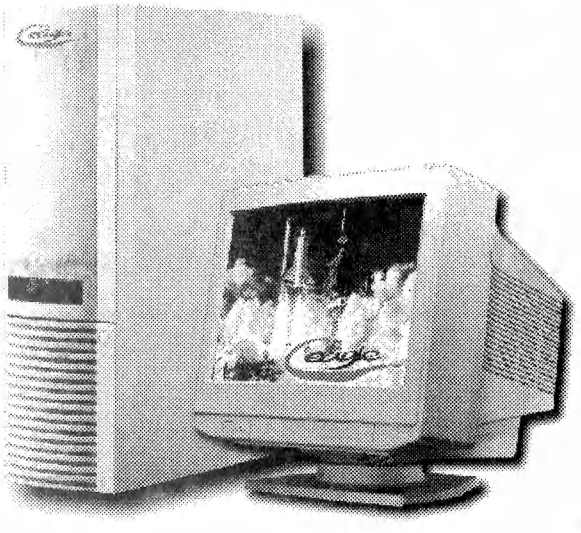
O.K. – hvad så med en EAGLE:

Amiga 1200TE:

- Tower-kabinet
- Amiga OS 3.1
- 2 Mb Chip-Ram
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A1200 Motherboard
- Valgfri HD, CPU m.m.
- Stereo-lyd

Amiga 4000TE:

- HighTower-kabinet
- 2 Mb Chip Ram
- Amiga OS 3,1
- 5 Zorro III-slots
- AGA-grafik (16 mill. farver)
- A4000 Motherboard
- Stereolyd
- AT- & SCSI II-controller
- Valgfri HD, CPU m.m.



En eller flere af ovenstående computere føres af følgende forhandlere:
Scanteam – 86 18 16 00 • Kiwi Multimedia – 47 38 96 38 • Betafon – 33 14 12 33

Der tages forbehold for trykfejl og systemændringer.

exe.

Amiga Advis
Jernbanevej 47
4450 Jyderup
Tlf. 59 27 89 91
Giro 298-1599
E-mail: AmigaAdvis@vestnet.dk
Fido: 2:236/513.16

~

Redaktion
Jan Kronhøj Larsen
(Ansvarshavende)
Peter Sandgaard Andersen
(Layout & DTP)
Thorsten Bo Hansen
(Korrektur)

~

Skribenter i dette nummer
Anders Drejer
Finn A. Alring
Morten Skov
Peter Jørgensen

~

Produktions-udstyr
Amiga4000/040, CyberVision64
Amiga 4000/040T
PageStream3.2
Epson EPL-5500

~

Udgiver
Dea Media

~

Produktion
Meldgaard's Bogtryk

~

Distribution
ForhandlerService Aps.

~

Bemærkninger
Bladet eller dele deraf må ikke gengives uden vores tilladelse. Vi påtager os intet ansvar overfor uopfordret tilsendt materiale.

~

Forsiden
– er denne gang inspireret af SASG's 3 års fødselsdag og de 'magiske' programmer de har tryllet frem gennem tiden.

Leder

Denne gang har jeg besluttet mig for at starte som en rigtig leder der prøver at se ind i fremtiden med hvad det medfører af risikable udtalelser.

De mange ord der efterhånden er kommet fra Petro's mund er så småt ved at tage form i den forgangne måned. Disse ting kan kort beskrives som udlicitering af rettigheder af navnet Amiga samt hardware til 2 forskellige firma'er. Det ene er MicroniK som vil mikse det eksisterende A1200's motherboard med deres egen teknologi, mens det andet er Index Information som desideret vil lave 3 forskellige Amiga-kloner. Dette taget sammen med den meget snart kommende Amiga udviklings-afdeling samt den åbenhed der efterhånden synes at herske mere og mere omkring Amiga-teknologien, synes jeg er meget opløftende for fremtiden. Og dette taget sammen med mange andre ting der sker omkring Amiga'en i øjeblikket giver bestemt grund til at se lysere på Amiga'ens fremtid end man har kunnet gøre i lang tid.

Men nu tilbage til et par småting vedrørende bladet.

Rundspørgen er med for sidste gang, så husk nu at svare på den – det er jeres mulighed for at præge Advis's fremtidige udvikling. En ting er jo hvordan bladet er i dag, men skal det også være sådan om et halvt år? – Nej vel, vi har selv nogle ideer, men da bladet er lavet til vores læsere vil vi meget gerne høre jeres ideer.

Desværre har der været nogle problemer omkring den tekst der var planlagt til at skulle være med i dette nummer, f.eks. er Ole der laver vores Internet-serie blevet ramt af samme problem som PCx-anmeldelsen; ingen harddisk mere, men jeg er sikker på at de nok skal dukke op igen.

A1200 ind i et tower er heller ikke med, men jeg kan ikke fortælle hvorfor da jeg mangler noget respons fra ham der skulle skrive den, men måske om ikke andet kender jeg én der står overfor den udvidelse, så der kommer en engang i den nære fremtid.

Det har ikke været normalt hos de danske Amigablade der har været før os at udsende et juli-nummer, men jeg håber da at vores blad viser at det har været *deres* fejl.

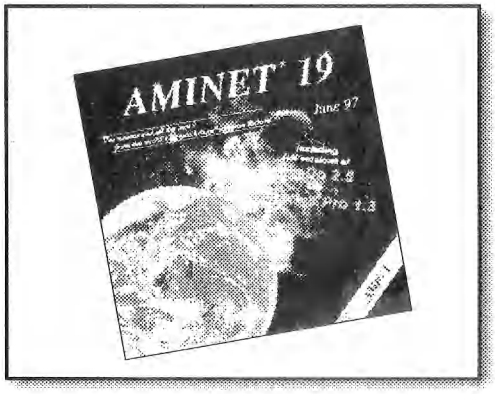
Til allersidst har vi fået en meddelelse ind ad døren som siger at den Amiga-klub vi har skrevet om under Danmark rundt først har kunnet få lokaler fra den 1/9, så der komme ikke nogen klub før den dato.

Jan

Indhold

8

Der er kommet en ny Aminet-CD – denne gang nummer 19 i rækken.

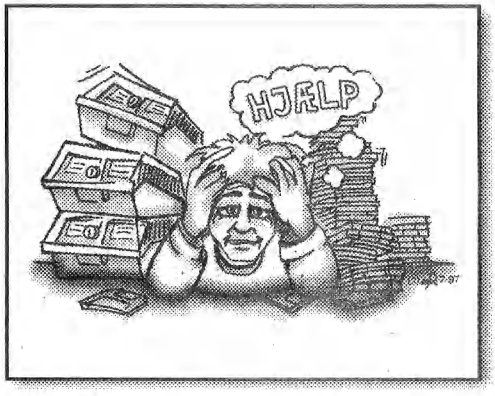


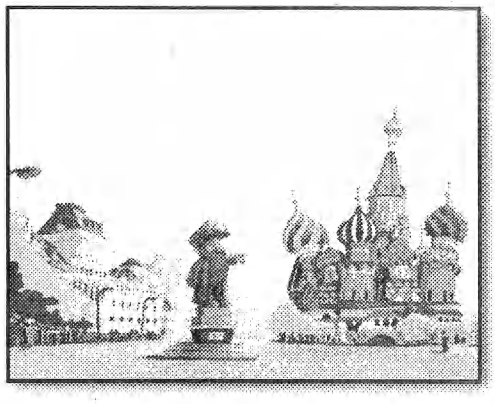
22

SASG har som nævnt fødselsdag og det fejrer de med et godt tilbud til DIG.

18

Hvad gør man når disketterne begynder at fylde for meget? Så presser man dem sammen.





30

I spil-sektionen skal vi denne gang bl.a. et smut til Rusland med The Big Red Adventure.

AKTUELT

8 Aminet 19
17 MikroniK Amiga'er
22 SASG fylder 3 år

ANMELDELSER

10 ImageVision 1.0
12 Hidden Truth
14 NTitler Pro 2
18 DiskSqueeze 1.23
20 AGA Experience Volume 3

KURSER

26 Hvorfor lære shell?, del 9

SPIL

30 The Big Red Adventure
32 Interview med Paul Burkey
34 AB3DII-TGK-editoren, del 3

ANDET

16 Index Information
26 Danmark rundt
28 Læsernes egne billeder
29 Index 1/97–6/97

ANNONCER*)

2 Epic Data
9 Kiwi Multimedia
21 Amiga Soft
37 Scanteam
40 Betafon

*) Kun bekstes-annoncer er angivet.

Aladdin 4D 5.0

Så er Nova Design klar med en ny version af deres raytracing-program Aladdin 4D og denne udsendes med et tilbud til de registrerede brugere af Aladdin 4D og ImageFX.

Hvis du skal opdatere din nuværende Aladdin 4D til version 5.0 samt en helt ny manual, koster dette $ 99,95.

Skulle du ønske at få ImageFX 2.6 med ved siden af så kan dette gøres for $ 124,95.

Er du derimod registreret ejer af ImageFX kan Aladdin 4D 5.0 købes for $ 99,95.

Dette kan bestilles hos Nova Design på tlf./fax:

*Tlf. - **804 282-1157***

*Fax - **804 282-3768***

Amiga-opdatering

Siden sidst har Petro holdt et par taler, og selvom det er meget det samme som han plejer at sige kan man dog følge en lille udvikling som må tages som et tegn på at fremtiden er ved at tage form.

Han siger bl.a.:

"Det skal være nemt og simpelt at få licens til Amiga'en.

Dette sker ved at man betaler pr. stk. man sælger af det man nu har fået licens til frem for at betale et startgebyr og derefter en stk.-pris. I den forløbne måned har to firmaer fået licens til Amiga'en, nemlig MicroniK og Index Information.

Det skal være nemt og simpelt at få ret til at videresælge Amiga'er.

Før skulle man minimum købe 100 Amiga'er. Dette antal er blevet sænket til 32 stk., hvilket bør gøre det mere attraktivt for mindre firmaer, skoler o.l. at købe direkte fra Amiga International eftersom det betyder at prisen bliver lavere uden div. mellemhandlere."

Derudover lover Petro at Amiga International vil anstrenge sig for at være så åbne som muligt omkring de fremtidige produkter så man undgår rygter, men i højeste grad for at kunne støtte udviklerne så meget som muligt.

Sidst men ikke mindst skulle de være i fuld gang med at opbygge en udviklingsafdeling.

Rundt omkring

• Tallene for browsernes markeds-andel som her er nævnt er udarbejdet af AmiCrawler.com og bygger på 220.000 forskellige besøg i maj måned.

IBrowser nåede op på 67.8%, AmigaVoyager kom op på 21.8%, mens AWeb nåede op på 6.8%. De sidste 3.6% tilhører andre browsere som AmigaMosaic, ALynx o.l.

• Commodore som ikke led den helt samme langtrukne skæbne som Amiga'en da Escom gik konkurs er nu blevet overtaget igen, denne gang af et tysk firma ved navn Tulip Computer. Ved overtagelsen regner Tulip med at de vil placere sig oppe i top 10 over firmaer der producerer PC'er.

• Et analysefirma ved navn IDC har spurgt folk i Amerika om hvilken computer de ville købe hvis de nu skulle have en mere stående der hjemme.

Lidt overraskende kom Gateway2000 ind på en førsteplads foran Apple, overraskende fordi Mac-brugere har det på samme måde som Amigaejere – meget entusiastiske. Gateway 2000 opnåede 51.1% mod Apple's 47.6% og om Amiga'en var med i undersøgelsen vides ikke med bestemthed.

• 2M Electronic A/S har annonceret at de i samarbejde med TV Danmark og Københavns kommune vil udbygge det interaktive tekst-tv til også at omfatte adgang til WWW-informationer. Kan man klare sig med at kigge på tekst-tv fremfor den pladskrævende grafik der oftes kendetegner WWW?

I første omgang er det kun folk bosiddende i Storkøbenhavn der via TV Danmark's, Kanal 2's og Kanal København's tekst-tv har adgang til Københavnerbasen, men det er meningen at det skal blive landsdækkende på et tidspunkt. Prisen er ikke helt fastlagt, men vil max. blive som almindelig telefontakst og i de tilfælde hvor prisen er højere vil dette fremgå. Start-tidspunktet er ikke fastsat endnu.

AWeb 3.0 næsten færdig

AWeb kommer snart med en ny version efter at have været til et 50.000 km check.

Over en 6-måneders periode er AWeb blevet totalt omskrevet og omdesignet for at kunne følge med i den rivende udvikling der er på Internet- og browser-området.

Dette betyder bl.a. at AWeb er blevet bedre og mere fleksibel til de fremtidige opdateringer der uundgåeligt må komme.

AWeb er i øjeblikket ved at blive testet og forventes snart at være klar til at blive solgt, så det kan være at den er klar når du læser dette.

Firmaet som laver AWeb hedder AmiTrix, og mon ikke de med den nye udgave af AWeb kan tage kampen op mod IBrowse.

TFX til alle

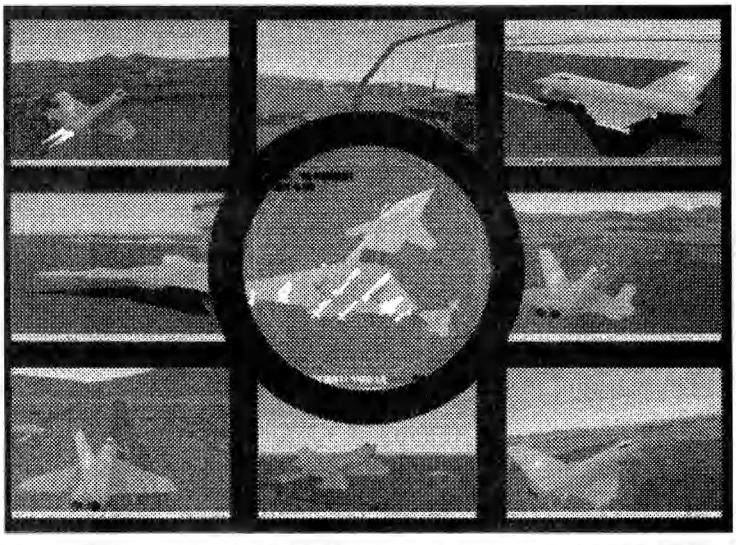
Det utænkelige er ved at ske: Ikke nok med at TFX nu pludselig kommer til Amiga'en, den bliver endda *givet* væk såfremt man køber CU Amiga Magazine's oktober-nummer med CD-Rom coverdisk.

Der har gennem tiderne været stor ballade omkring TFX's udgivelse til Amiga'en siden slutningen af '94 hvor Ocean havde flere reklamer for TFX. Balladen kan nok bedst beskrives som: nu kommer den, nu kommer den ikke, nu kommer den osv.

Hvorfor udsender de den så bare på deres CD-Rom coverdisk? Til det svarer CU uden at ryste på hånden: "Fordi vi kan, fordi vi ved at du vil have den og fordi vi er det beste Amiga-magasin i verden."

TFX kræver minimum AGA, 2 Mb Fast-ram og harddisk. Indtil videre virker den ikke på en 060-processer, men dette problem arbejder man på at få løst.

Den udkommer så på CU's cover-CD i oktober-udgaven af bladet, hvilket vil sige at omkring slutningen af august til starten af september kan man få fingrene i CU's oktober-nummer med tilhørende CD-Rom disk.



Spil over Internettet

Så er tiden også kommet til Amiga'en hvor det nu bliver muligt at spille over Internettet, hvis man da ellers synes at ens telefonregning er for lille. Spillet hedder Hover Bomber og udvikles af Aurora Works som også står for Zone99.

H-Bomber tillader at der er 4 spillere hvad enten de er i samme rum eller fordelt udover den ganske verden og går kort og godt ud på at man har hver sin lille kampvogn, og så er det bare om at fjerne de andre fra WWW's overflade.

Spillet understøtter AHI-systemet, div. lyd- og grafikkort samt multitasking.

H-Bomber kommer i 2 versioner: En AGA version som kræver 4 Mb Fast-Ram plus 030-processor samt en CyberGFX-version som kræver 6 Mb Fast-ram, 2 Mb video-ram og en 030-processer.

Spillet udkommer på CD-Rom med 20 levels og forventes ude omkring september–oktober.

phase5 forsinkede

Overraskende? Nej, vel!!!

Et af deres problemer med at få deres PPC-kort ud er bl.a. at før man kan sælge et nyt fremstillet stykke elektronisk isenkram skal det først CE-godkendes.

I phase5's tilfælde har de store problemer med at få deres PPC603e-kort til A1200'eren godkendt, da det udsender for meget radiostøj. Dette kan komme til at betyde at disse kort måske kun kommer til towers og i værste fald kun til towers som har en belægning der begrænser eller helt stopper denne radiostøj (se artiklen om MicroniK), men lad os nu se.

En rundspørge mellem forhandlerne som reklamerer med at de vil sælge disse kunne fortælle os at såvidt de vidste ville PPC-kortene til A4000 komme i slutningen af juli, og man formoder at kortene til A1200 ville komme engang i august, formodentligt til A1200 i towers.

Ups!!!

I sidste nummer hvor vi anmeldte "beregn din løn"-programmet Get-Payed fik vi ikke givet en kontakt-adresse, så den kommer her:

TigerSoft
Thomas Graff Thøger
Dyrehavevej 4
3400 Hillerød
e-post: ***d961420***
Fido net: ***2:235/332.34***

Udover dette fik vi ikke nævnt at Phase 1–4 CD'erne var udlånt af Kiwi Multimedia, og til allersidst kan jeg oplyse at Jonas som står for Hot-linien har fundet sig til rette og tlf.-nr. til Hot-linien er: ***86 16 62 77***.

CD-ROM NYHEDER

AMINET 19

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Så er det igen blevet tid til en Aminet-CD og hvad mon de har kunnet fylde på den denner gang?

Aminet-serien er et levende bevis på at Amiga'en er sprællevende, for bare på ca. 2 måneder er der kommet nok software til at man har kunnet sende endnu en CD på gaden, hvilket i dette tilfælde vil sige 940 Mb software, alt medberegnet.

På Aminet finder man rundt regnet alt det folket har lavet af div. programmer, demoer, spil, billeder, utilities osv. indenfor de førnævnte 2 måneder, og det må jo siges at være ganske pænt.

Bonus

Delt er efterhånden gået hen og blevet en tradition at der er minimum ét komplet program eller spil med og denne gang er da heller ingen undtagelse idet der på Aminet 19 er blevet plads til hele 2.

AmiAtlas Pro 1.3 er som navnet antyder et digitalt atlas. Desværre er det kun på tysk og kortet er kun over Tyskland, men man kan dog købe kort over Danmark o.l. til at udvide med.

Lige umiddelbart kunne jeg ikke finde adgang til kort over de enkelte byer, men jeg vil da håbe at dette er en mulighed som atlaset kommer til at råde over, såfremt det ikke bare var mine tysk-kundskaber der var ivejen.

CanDo 2.5 er det andet program som er et slags hjælpeprogram som bl.a. kan bruges til at designe ens egne programmer med.

Billeder, spil og hornmusik

Hvis man skal udpege et specielt område hvor Aminet 19 gør sig meget i må det næsten være indenfor underholdningen, specielt billed-området.

Billed-området optager ca. 239 Mb af pladsen. Dette er nok heller ikke det sværeste da div. animationer hører med her, og de kan let være på 10 Mb uden at de går over i historien som specielt store.

Men billederne er som sædvanligt af høj kvalitet, og man bliver da heller ikke snydt for div. udgaver af X-Wings, designet på de fremtidige Amiga'er osv.

Under underholdning hører også lyd-moduler på ca. 147 Mb fordelt på 447 forskellige moduler, så mon ikke der er noget for dig her.

Demoerne optager ca. 142 Mb fordelt på 87 demoer og her kan jeg da anbefalde at man lige kigger på Synergy fra Sector 7, konkurrence-deltager til SILIconvention Party i Tyskland.

Spillene optager ca. 115 Mb fordelt på 251 spil af svingende kvalitet, men også her er der vel et eller andet der falder i ens smag.

Det mest bemærkelsesværdige er nok demo-spillet af Albion, som er et spil fra Blue Byte som ellers forlod Amiga'en for flere år siden. Albion er en blanding af et Doomspil og et Rollespil. Da de var ved at forlade Amiga'en var de igang med at lavet dette spil til Amiga'en, men blev ikke færdige så spillet kun kom til PC'erne.

Blue Byte efterlyser nu folk som gerne vil færdiggøre spillet til Amiga'en, så er du interesseret så prøv at se på denne adresse:

http://www.bluebyte.de/de/produkte/albion/subpages/amidung.htm

Comm med mus(en)

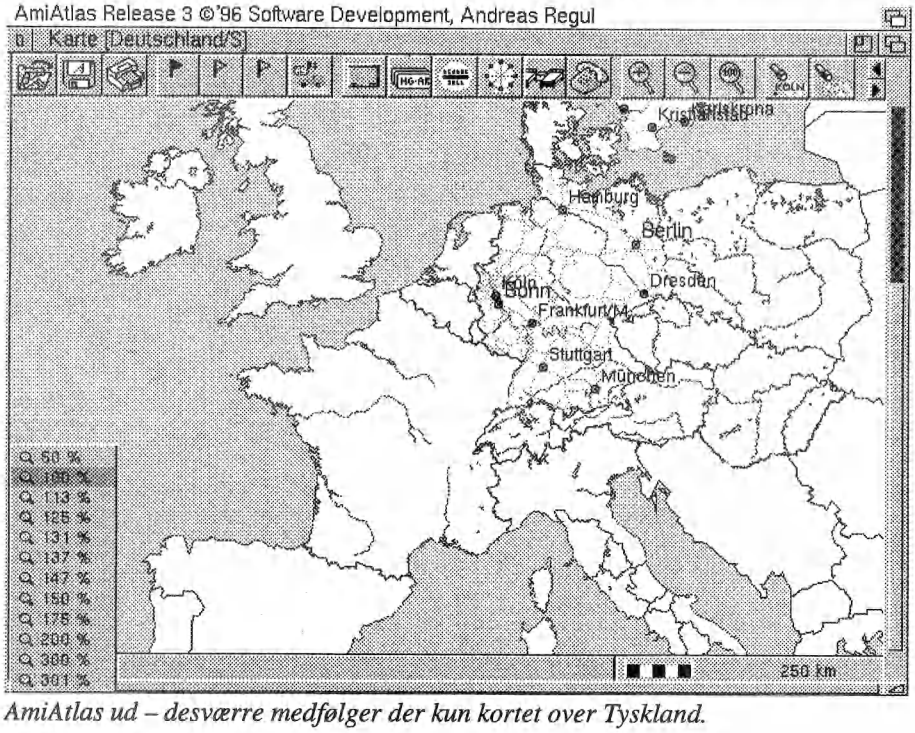
Der er naturligvis også mange andre ting end lige billeder, demoer osv. – dette er vel egentligt en af de største værdier i ens dagligdag med Amiga'en, selv om de er knapt så pladskrævende.

Et ganske udmærket eks. er Hippo Player 2.39b som bl.a. understøtter AHI-systemet hvilket giver en mulighed for div. lydindstillinger og det virker faktisk – lidt bedre end jeg havde håbet på.

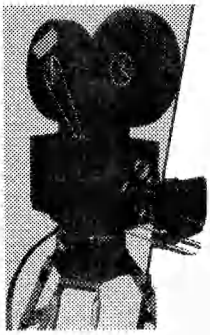
Men der er mange af den slags små program-opdateringer og mange andre ting der kan hjælpe en uanset hvad man bruger sin Amiga til. Der er f.eks. også tekster om hvordan du bygger din A1200'er ind i et tower, bl.a. har en af dem en masse små tegninger til at illustrere det med.

Kort sagt, Aminet er og bliver et must til små 119,- kr.

Aminet 19 var venligst stillet til rådighed af Amiga Soft. □



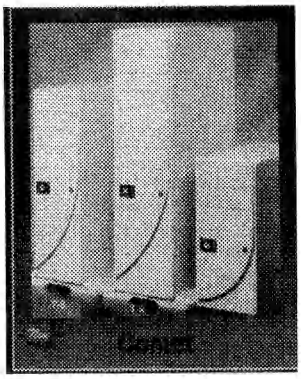
AmiAtlas ud – desværre medfølger der kun kortet over Tyskland.



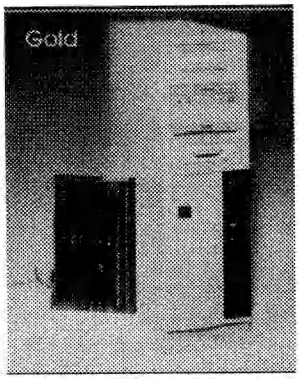
Kiwi Multimedia

Ring og få tilsendt vores nye katalog

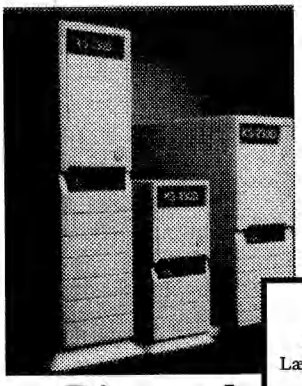
Amiga Towers fra Eagles



Comet



Gold



Diamond

Amiga Computere

Amiga 1200	ring!
Amiga 1200 TE	5.895
Amiga 4000T	18.995
Amiga 4000TE	11.995

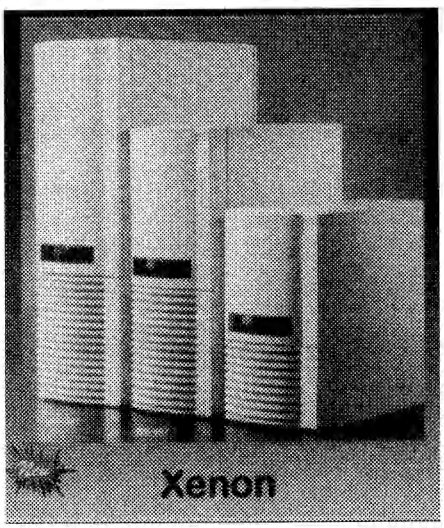
Siamese System
Kør PC software på din Amiga.
Læs mere om det i Amiga Advis nr. 1
Pris 1.495

Amiga Towers fra RBM!
Til Amiga 4000

- 230W Power Supply
- ISA slots
- Alle nødvendige kabler

Kun 2.495

Med 7 Zorro III slots
3.595



Amiga Towers fra RBM!
Til Amiga 1200

- 230W Power Supply
- PC-keyboard adapter
- Mitsumi Win.95 keyboard
- Alle nødvendige kabler

Kun 2.595

Med 7 Zorro II slots + ISA slots
3.895

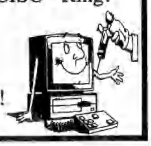
Kommer snart!

PPC-kort
Amiga 3000, 4000 & 4000T

PPC-kort 150 MHz eksl. CISC - Ring!
PPC-kort 180 MHz eksl. CISC - Ring!
PPC-kort 200 MHz eksl. CISC - Ring!

Amiga 1200

PPC-kort 120 MHz- Ring!



Amiga Towers fra Eagle

Til Amiga 1200 & 2000 & 4000 & 4000TE	
Titan	1.995
Xenon	2.100
Gold	1.950
Diamond	1.800
Power Supply 230W	695

PC Keyboard Adapter for alle Amiga'er
Kr. 495 ved køb af Tower. Ellers Kr. 595

Kabler

Keyboard folængerkabel	99,00
CyberVision forlængerkabel	99,00
Printerkabel	79,00
Andre kabler	Ring!

Harddisk - Ring!
CD-Brænder - Ring!
DAT Streamer - Ring!
Printer - Ring!
Genlock - Ring!
Amiga Software - Ring!
Evt. spørgsmål - Ring!

Amiga Software

Monument Designer v2	1.995
Monument Designer Prof 3.0	2.995
Animage	1.195
Adorage	1.195
Scala MM 400	1.995
Turbo Print Prof. 5	459
EMC Phase CD til prof. Videobrug	399

Grafik kort

CyberVision 64 3D 4 MB	2.595
Picasso IV 4 MB	3.675

Alle priser er i Dkr. incl. moms.
Der ydes 1 års garanti på alle vore nye produkter. Forbehold for trykfejl og prisændringer.

Amiga 4000TE Nu kun Kr. 11.995

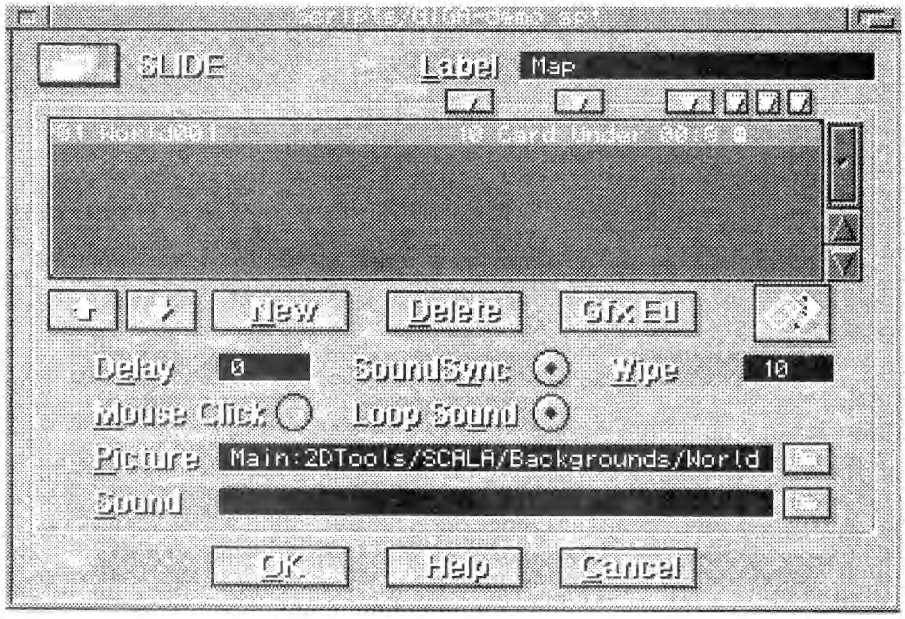
KIWI MULTIMEDIA I/S
Film & Videolaboratorium
Lerager 60
DK3600 Frederikssund, Denmark
Tel: 20-994689 & Fax/Tel:47-389638

KIWI MULTIMEDIA I/S
Film- & Videolaboratorium Technique
Hvidovrevej 128, opg. 15, 1. tv
DK-2650 Hvidovre, Denmark
Tel: 36-480089

ImageVision — Multimedia for alle pengene

■ *Af Fini A. Alring*

ImageVision (fra nu af IV) er et program til at lave interaktive multimedie-præsentationer med. Sådanne præsentationer ses ofte i TV, butiksvinduer, lufthavne, til computer-parties, møder og messer.



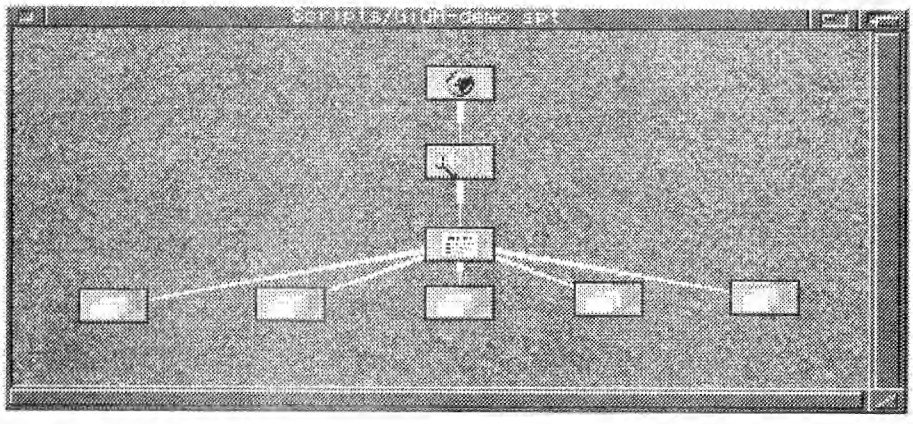
Står du i den situation, at skulle lave en sådan præsentation, så er IV lige noget for dig. IV har en utrolig sej multi-threaded brugerflade, der bl.a. bruger MagicWB-farver, og ligner MUI. Det gør det meget nemt at komme i gang med at lave noget seriøst. Er man vant til at bruge programmer, tager det max. to timer at lære at bruge IV, hvilket må siges at være meget hurtigt. Man kan nemt overskue præsentationen, idet man selv bygger den op i hierarkisk form.

På under en time lavede jeg en menu med baggrundsbillede (billederne havde jeg lavet!), baggrunds-musik, og fem knapper. Når man trykkede på en knap dukkede et andet billede op og menuen forsvandt bag det nye billede. Musikken spillede stadig. På det nye billede havde jeg skrevet tekst med skygger, farver m.m. Og ved et klik med musen, hoppede menuen frem igen. Voila! Under en time!!

IV kan afspille et par af de kendte animations-formater (Anim5, CDXL m.m.), og MPEG hvis man har et MPEG-kort i sin maskine. Den kan også afspille en animation på et baggrundsbillede (f.eks. med en TV-ramme udenom!) – sej funktion, der kan udnyttes til en flot multimedie-præsentation.

Med hensyn til lyd kan den afspille iff-, aiff- (Mac) og Wave- (PC) samples direkte fra harddisken, hvilket gør at man kan have store samples, såsom hele musikstykker, tale og meget andet. Den kan også loope og fade samples. Tracker-moduler er også understøttet.

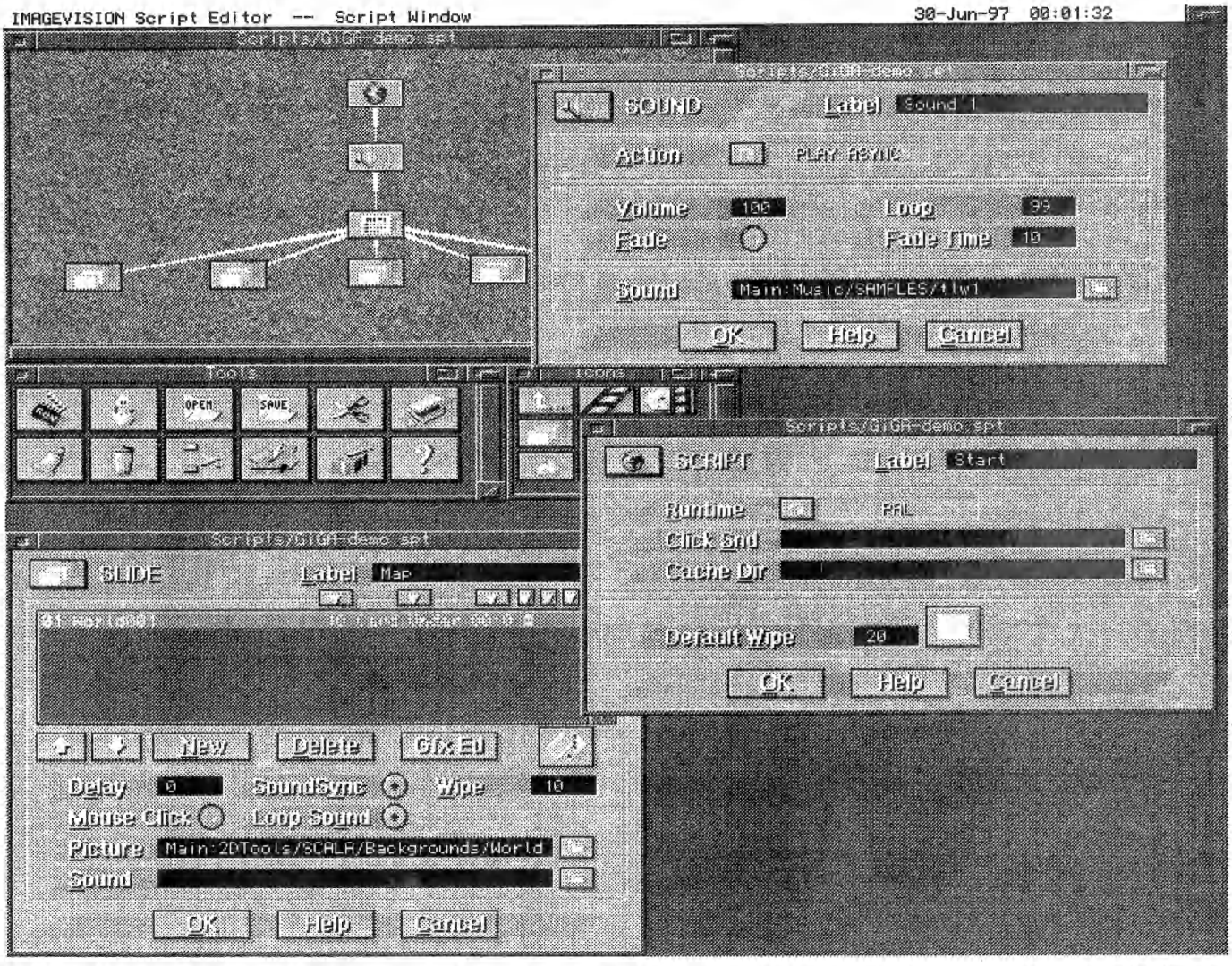
Billeder kan være IFF-ILBM eller ethvert andet format som du har datatype til. I slideshow-funktionen, bemærker man slet ikke at der bliver loadet, idet den bruger sin egen cache (det kræver selvfølgelig noget ekstra



ImageVision 1.0

Producent:
ImageLAB Technology AB (Sverige)
Udlånt af:
EPIC Data
System Krav:
- AGA Amiga.
- 2MB Chip, 1 MB Fast.
- Min. 5MB Haddisk plads.
- AmigaOS 3.0+
- Peggy-MPEG eller Scala-MPEG er krævet for MPEG-afspilning.
- CD-ROM-drev er nødvendigt for at hente de medfølgende eksempler.

Ydelse 10
Brugervenlighed .. 13



RAM!). Man kan skrive tekster og indsætte brushes (mindre billeder), på baggrundene i Gfx Ed. Derefter kan man hoppe over i Click ED og markere de steder hvor der skal kunne klikkes. Klik zonerne kan være rektangler, circler, ellipser og polygoner. Man kan også tilknytte en lyd-sample til en knap, hvilket giver en virkelig god fornemmelse.

IV kommer på en diskette og en CD-ROM med en masse scripts, billeder og lyde.

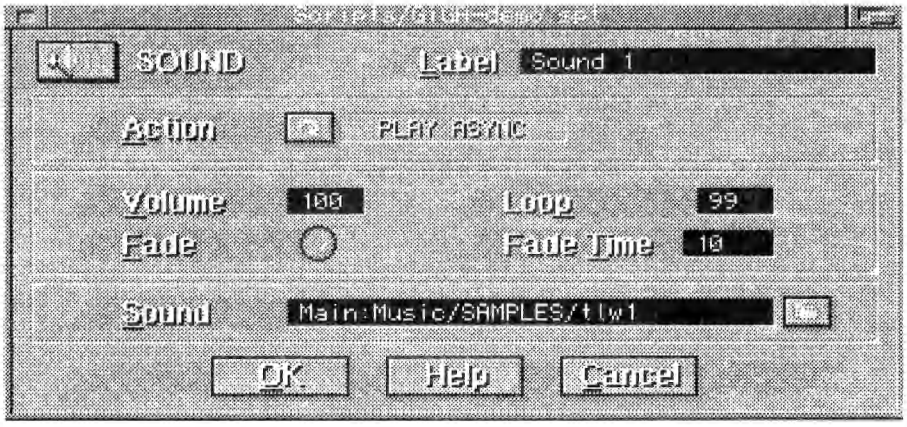
Præsentationerne kan vises i PAL eller DbPAL alt efter om den skal vises på TV eller monitor.

Plugins

IV er bygget op af moduler, hvilket gør at man kan skaffe ekstra moduler (Plugins) som bygger sig ind i systemet. Det kunne for eksempel være nye musik-formater, flere wipes m.m.

ImageVision vs. Scala – Nu sidder mange af jer nok og tænker: "Tja, det lyder jo meget godt, men er Scala mon ikke bedre??"

Til det må jeg sige. Jeg har nu brugt Scala i et par år, men i den uge jeg har haft IV har jeg produceret en flottere præsentation. Godt nok har Scala langt flere af de såkaldte Wipes (Overgange mellem billeder), men de 11 der er i IV er gode nok til det meste. Så skal man jo også tænke på prisen! IV sælges for ca. 299,- Dkr. (før 999,- Dkr.) mens Scala koster et godt stykke over 1.000,- Dkr. Scala InfoChannel har godt nok også en netværks-funktion (ScalaNET), hvilket gør den til det bedste valg for lufthavne, tv-stationer og andre store "begivenheder", men så koster det også ca. 20.000 Dkr!!!



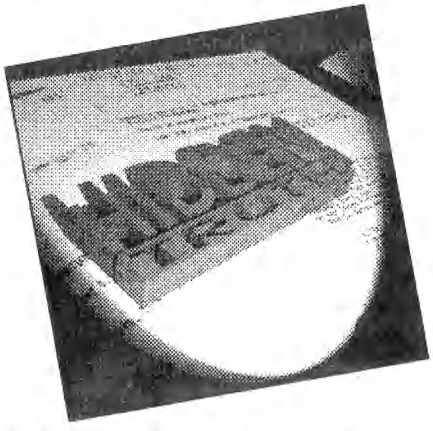
KONKLUSION

ImageVision er et godt program, og det kan anbefales at starte med at købe det. Hvis man så for blod på tanden efter at lave de helt store prof. produktioner, kan man senere købe Scala, uden at have mistet så mange penge. □

CD-ROM NYHEDEN

HIDDEN TRUTH

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*



Så er tiden igen kommet til en CD-Rom-udgivelse fra SAdENESS Software lavet i html-programmering, hvilket betyder at du kan bruge den på din computer, dine borgelige forældre kan bruge den på deres Mac, samt din kære "ven" Bill G. kan bruge den på sin "MS-Das"-computer (PC). Hidden Truth berører alle de emner der er omspundet med mystik, og klart nok må det jo handle om UFO'er, men tro mig - der er meget mere...

Brug af Hidden Truth

Som nævnt tidligere er denne CD lavet i html-programmering, hvilket vil sige at der nærmest er tale om et mini-Internet, og på samme måde som Women Of The Web er der også her medfølgende demoer af div. browsere til Amiga, Mac. og PC'er til at surfe rundt med.

Skulle den medfølgende AWeb-demo ikke lige være dig, kan man altid bruge sin egen personlige Browser.

En af de irriterende ting ved et mini-Internet som denne CD må siges at være at man fra tid til anden render ind i links som ender blindt. Denne CD rummer som bekendt et begrænset udsnit af det rigtige Internet og ikke indeholder ikke alle relavante hjemmesider. En CD-Rom kan jo "kun" kan rumme 600–700 Mb upakket hvilket må siges at være en begrænset plads i denne her forbindelse.

Skulle man støde på en af disse blinde links som man meget gerne vil følge, ja, så er der ikke andet at gøre end at opkoble sig på Internettet og så følge sin link – det må da siges at være en rigtig interaktiv CD-Rom-løsning. Har man ikke opkobling til Internettet er det ret irriterende, men ikke nogen hindring i brugen af Hidden Truth.

Det meste af CD'en består at div. relevante hjemmesider og dertil har SAdENESS knyttet nogle menu'er sådan at det kommer til at udgøre det mini-Internet som det er meningen.

Skrumpen fra det ydre rum

Som nævnt tidligere var min første indskydelse at det her måtte da handle om div. fremmede livsformers besøg her på jorden, og det er nu heller ikke helt forkert da den største indeling netop er om dette emne – ikke at det fylder det meste, men det tager sin plads.

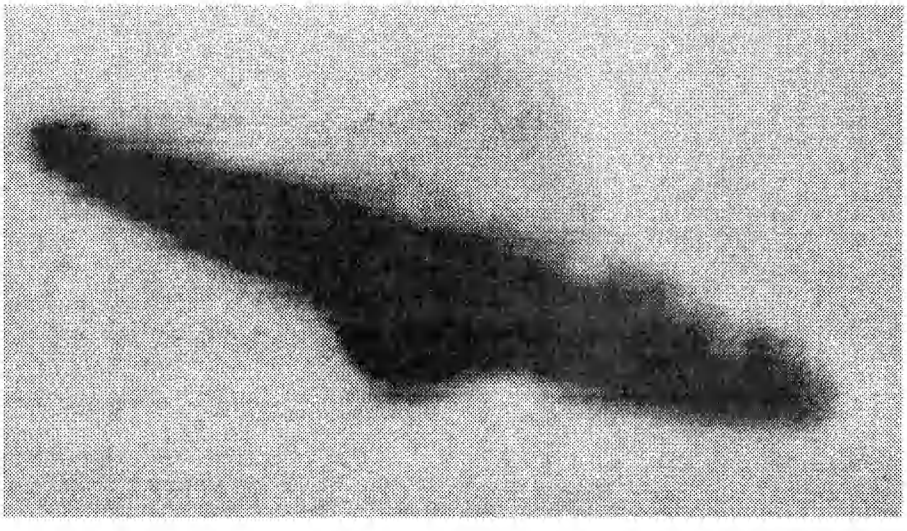
Hvorvidt der er alt hvad der er værd at vide om UFO'er skal jeg ikke kunne sige, men meget er der, lige fra bortførelser, div. private personers billeder af UFO'er til Roswell, hvor der ifølge div. personer skulle være nedstyrtet en såkaldt flyvende tallerken med flere hele eksemplarer af fremmende livsformer mens der offecielt er tale om en vejrballon – ok, forskellen er jo heller ikke særlig stor ;-).

Skulle man ønske noget lidt mere jordnært kan man kigge lidt på kontakt mellem UFO'er og mennesker, eller de fine mønstre der forekommer i forskellige kornmarker o.l. og som ifølge ganske upålidelige kilder skulle være et resultat/aftryk fra landinger af UFO'er.

Men rummet er jo andet end UFO'er. F.eks. er der også emner som rumfart, solsystemet og universet. For dem med tendenser i retning af rumfart kan jeg oplyse at der er meget lidt herom. Lidt mere er der om solsystemet, specialt om liv på Mars da der efterhånden er en vis enighed blandt forskerne om at der formodentligt har været en eller anden form for encellet (MS-Das) liv på Mars i tidernes morgen.

Nu har jeg ikke kunnet støvsuge enhver krog af Hidden Truth, men mon ikke også der er en eller flere de teorier om hvordan man gør Mars beboelig?

Under universet er der emner som sorte huller og de såkaldte ormehuller, der ifølge et par forvirrede forskere



skulle forbinde de sorte huller med hinanden – skummelt.

Men emner som parrel-universer, tidsrejser – f.eks. gennem ormehullerne – kometer og Stephen Hawking er også emner man kan studere. Det mest skuffende i denne har sammenhæng er nok at jeg ikke er stødt på Holger og hans babyunivers. For dem der ikke kender ham så er han en dansk forsker der specielt de senere år har snakket meget om babyuniverser, men ellers har gjort sig i superstrengs-terioen (ca. 20 år efter nogle Amerikanske forskere fandt på det) som skulle være en erstatningsteori til den kendte molekylære vedens opbygning.

Men der er også ting som de seneste specielle fly, et museum om CIA og minsandten om der ikke også er blevet plads til artikler som "How To Build An Atomic Bomb" og div. dødsannoncer om Hitler's selvmord. Ja, hvorfor søge ud i rummet for at finde gådefulde ting når man bor på en jord fuld af overraskelser.

Film

Snakker man om mystiske ting og sager er der jo ikke noget som det der gennem tiden har bidraget til sagn, fortællinger, overtro, bøger og ikke mindst film.

noget for en hver smag er såmænd også tekster med fra lidt mere kritiske folk.

På denne måde synes jeg at CD'en undgår at blive alt for poppet, men ok, man *skal* nok have visse tilbøjeligheder i retning af de lidt mere mørke og mystiske sider her i livet.

For et par numre siden anmeldte vi Women Of The Web der ligeledes er lavet i html-programmering, og med Hidden Truth i hånden får SAdENESS Software for alvor vist de perspektiver der er i at lave opslagsværker på denne måde – ikke fordi jeg vil påstå at det er bedre at lave dem i html end andre, isoleret set. Men hvor tit har man ikke hørt at Gyldendal o.l. ikke ville lave

De altenative UFO'er

Her er vi så tilbage på jorden på fuld styrke, for her er der jo så spændende emner som Bigfod, Lochness samt div. andre fabeldyr og monstre som varulve, Dracula, Frankenstein og Stephen King, men der er dog også plads til ting som Nordlys, spøgelser, poltergeiste, spontan selvantændelse, ud-af-kroppen-oplevelser, Bermuda-trekanten osv.

Er man lidt mere til menneskeskabte hemmeligheder er der også noget i denne kategori, da emner som Philadelphia Experimentet, tortur, JFK (mordet på Kennedy), VooDoo, kanibaler og seriemordere som Jack the Ripper. Desværre går der stadigvæk et lille stykke tid før Skotland Yard åbner deres arkiver om denne snart 100 år gamle sag. Det kunne ellers have givet denne CD et lift med de arkiver på, men vi må vente spændt lidt endnu.

Her på Hidden Truth er der da også sat fokus på et par af de mere kendte af slagsen, nærmere bestemt Independence Day, Aliens og X-Files, men også andre kendte figurer fra det store biografiærred såsom Freddy Krueger, Frankenstein og Dracula er spredt ud over de forskellige områder.

Men kan man nøjes med de 3 førstnævnte film/tv-serie er der en del guf til én i form af billeder, lydsekvenser og et par enkelte filmsekvenser så man kan få genopfrisket sine filmoplevelser.

KONKLUSION

Hidden Truth er et ganske godt tilbud til alle dem der køber UFO-nyt eller til dem der f.eks., som mig, synes at det er spændende læsning fra tid til anden.

Den er flot sat op, nem og overskuelig at bevæge sig i, emnerne går lige fra det "næsten" jordnære til det lidt mere okkulte, og samtidig med at der er

deres opslagsværker til andre platforme end PC'eren, da de regner med at det ikke kan betale sig. Hvad er problemet? – de skal jo bare lave det i html, og så er de ude over det problem, for så kan både folk med Amiga, PC eller Mac bruge dem. □

Hidden Truth

Udgivet/udlånt af:
SAdENESS Software
Systemkrav (minimum):
- 68020-processer
- WB 3.0
- 4 Mb Ram

?Ware:
Kommercielt
Pris:
?, spørg din forhandler

Indhold 10
Brugervenlighed .. 10

NAVIGATOR TITLER PRO — lav tekster til dine videofilm

■ *Af Anders Drejer*

Hvis man vil have 3D-tekster på hjemmevideo'en og ikke har råd de dyre kommercielle 3D-programmer, så er NTitler Pro måske en billig, men brugbar løsning.

Der er mange sharewareprogrammer der får konkurrence fra kommercielle programmer, der udgives i fulde versioner på diverse coverdisketter og CD'er. NTitler Pro er ingen undtagelse, for på Amiga Format's cover-CD fra maj-nummeret er der en fuld version af Scala ver. 1.1 (interessant versionsnummer – den ligner noget a la MM200-versionen). NTitler Pro (herefter bare kaldet NTitler) er selvfølgelig ikke på samme høje niveau som Scala, men har dog nogle funktioner (og en pris) der gør, at det alligevel er et interessant program.

NTitler's opgave

Lad mig ganske kort forklare om NTitler's opgave. NTitler er et realtime 3D-tekst-system. Med det kan man animere 3D-tekster og tilføje visse effekter og lyde. Det kan bruges til video, både med og uden genlock. Hvis man er den lykkelige ejer af en genlock, kan man jo, som det er de fleste bekendt, mikse en video- og en grafikkilde.

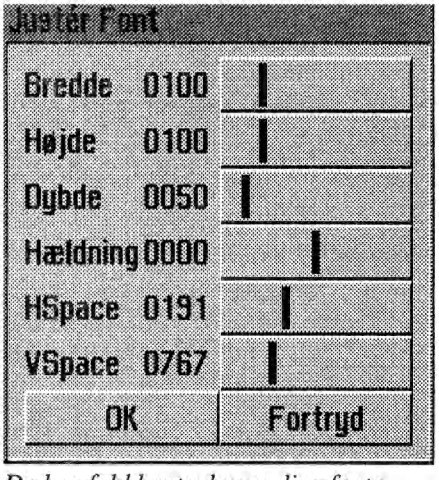
At det er realtime betyder, at man ser det man laver med det samme, altså ikke noget med lange beregningstider, hvis man f.eks. vil ændre en teksts bane hen over skærmen. Man kan desuden gemme det man har lavet som en animation (i Anim5-formatet), som betyder at man kan bruge det i DPaint, PPaint og lignende, eller man kan konvertere til andre formater vha. et egnet program, og så bruge det på helt andre platforme.

Installeringen

Programmet har ikke noget installeringsscript, og selvom der et nemt at installere NTitler manuelt, mener jeg, at der altid bør være et installeringsscript, og også helst et af-installeringsscript.

Systemkrav

NTitler er faktisk relativt nøjsomt i kravene til din Amiga (set i forhold til de beregninger der skal laves). En 68020-CPU, OS 2.04 og en 15KHz monitor (eller et TV) er såmænd det hele. Desuden skal du helst have noget FAST-RAM, da det er dobbelt så hurtigt som CHIP-RAM. På testmaskinen



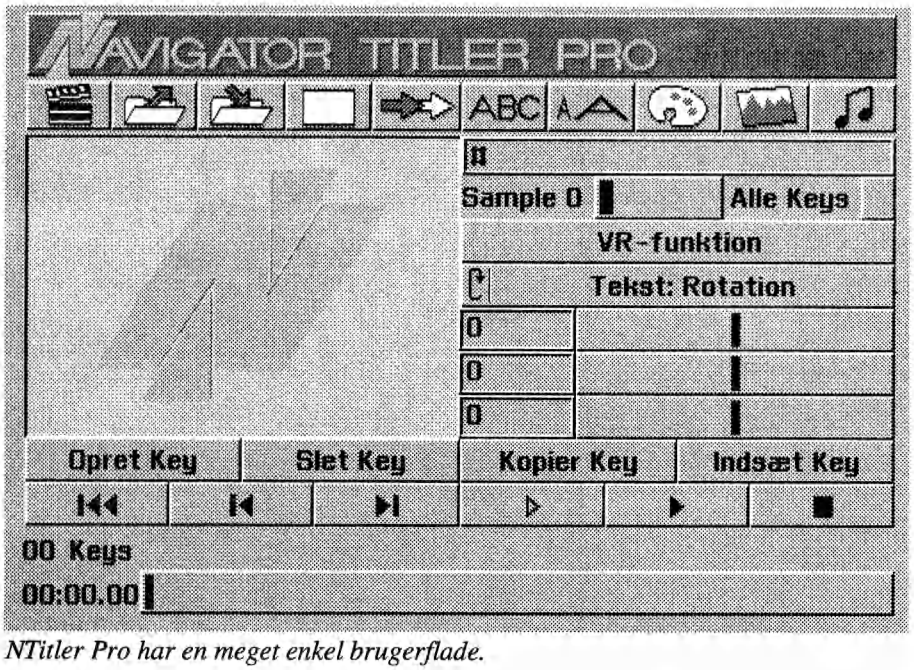
Du har fuld kontrol over dine fonte.

(A1200 m. Blizzard 68030/40Mhz og 40Mhz FPU) foregår det meste rimeligt flydende, men på en standard A1200 m. 4Mb FAST-RAM, kan visse ting godt virke lidt hakkende, ligesom opdateringen i programmets preview-vindue ikke helt kan følge med, hvis man f.eks. flytter en tekst hurtigt. På AGA-maskiner vil man kunne få vist mere end 500 farver på skærmen samtidigt (vha. Amiga'ens copper-chip).

Brugerfladen

Brugerfladen er uhyre enkelt opbygget, og de fleste funktioner kan udføres vha. musen uden at man behøver at trække menuerne ned. Desuden er der genvejstaster til stort set alle funktioner. Da dette ikke skal betragtes som en brugervejledning til programmet, vil jeg ikke fortælle om alle NTitler's funktioner, men jeg vil dog fortælle om de fleste, så man kan få en ide om, hvad programmet kan udrette.

Øverst på skærmen, er der ikoner for de ti mest brugte funktioner. Der er



NTitler Pro har en meget enkel brugerflade.

desuden et preview-vindue og alle knapper til "tekstbehandlingen" i midten af skærmen, og i bunden er der en "tidslinie" med tilhørende funktionsknapper.

Et "show" består af nogle nøgler på en tidslinie. Til hver nøgle kan hæftes en tekst, en position på skærmen (til teksten), en sample (8SVX IFF), en baggrund (evt. et billede) og en tid. Når man skal placere teksten kan man enten benytte tre skydeknapper der i "text position" flytter teksten på tre akser (horisontalt, vertikalt og i dybden) i "text rotation" der roterer teksten eller man kan benytte musen til at flytte teksten i "virtual reality" (slå museaccelleratoren fra!!). Hvis man vil ændre på længden af "show'et", kan man vælge at "strække", og så vil computeren beregne de nye tider for hver nøgle.

Mange effekter

Der kan laves en del effekter i NTitler: Eksplode, implode, fade, wireframe m.m. De nævnte effekter er knyttet til selve teksten, men man er også selv herre over, hvordan baggrunden skal se ud. Her kan man bruge et IFF-billede (som skal overholde visse størrelser) eller de meget flotte "coppershade"-baggrunde, hvor man sætter en top- og bundfarve, og så laver computeren en meget flot gradientfil-effekt, der på AGA-maskiner resulterer i mere end 500 farver på skærmen samtidigt (i flg. programmøren – jeg har ikke talt dem)!

NTitler Pro 2.2

Forfatter:
Michiel den Outer
Systemkrav:
- OS 2.04+
- 68020 CPU
- Lidt FASTRAM
- 15 kHz monitor eller TV

?Ware:
Shareware (50NLG ≈ 170DKR)
Arexxport:
Nej
Localesupport:
Ja (også dansk)
Begrænsninger:
Tekst i baggrunden

Ydelse 9
Brugervenlighed ... 11

Coppershade-effekten kan desuden gøres "rullende", og det gør det hele endnu mere imponerende.

I forbindelse med billeder som baggrunde, får man adgang til funktioner som "alpha channel" og "stencil front", "stencil side" og "colour cycling".

Egne fonte

NTitler benytter sit helt eget fontformat, så man kan altså ikke bare bruge standard bitmap-fonte eller skalérbare fonte. Grunden til at NTitler benytter sine egne fonte er, at bitmapfonte består af pixler og skalérbare fonte består af så mange polygoner, at det vil kræve megen processorkraft, at beregne en teksts rejse rundt på skærmen. Der følger 5 fonte med NTitler og de består alle af få polygoner, som alligevel har et godt 3D-look.

NTitler's fonte kan ændres i både højden og bredden og desuden kan linieafstanden ændres. Som de fleste andre funktioner foregår det i real-time, så man øjeblikkeligt (på en hurtig maskine) kan se effekten af ændringen.

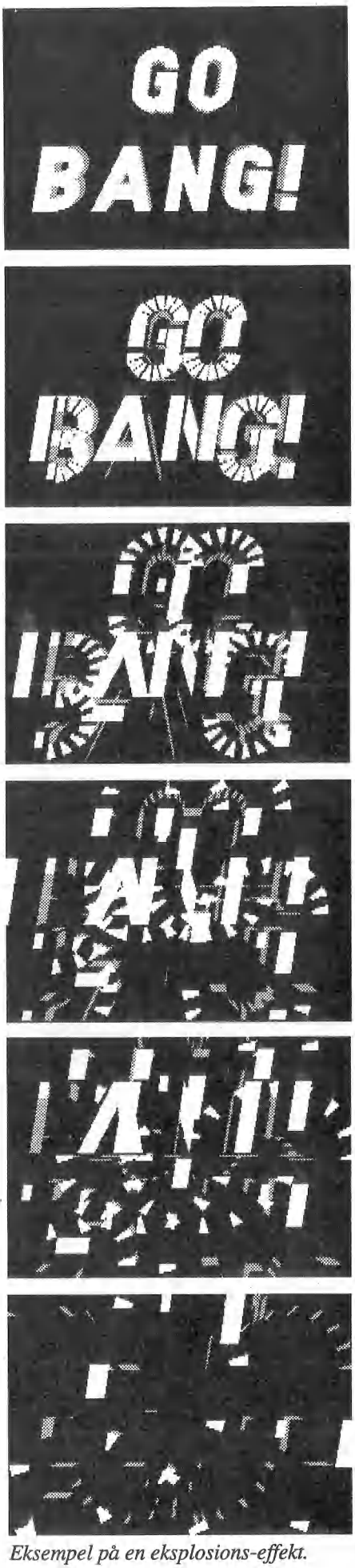
Manualen

Manualen er i Amigaguide-format og er ganske god, uden dog at går over i historien som noget særligt. Der er en lille tutorial, som ikke er særligt god, men da der medfølger masser af eksempler, som man kan se på, er der masser af inspiration at hente. Et plus skal manualen have for afsnittet "Frequently Asked Questions".

KONKLUSION

Hvis man som nybegynder vil arbejde med video til hjemmebrug, er jeg sikker på at NTitler er et fornuftigt supplement til softwaresamlingen, men hvis man er en gammel rotte i faget og måske laver semiprofessionelle produktioner, så har man sikkert allerede investeret i Imagine, Cinema4D eller et lignende 3D-program, og vil ikke kunne hente noget nyt her. Men som en introduktion til video-tekstning er NTitler et tilpas ukompliceret og billigt program til, at de fleste "amatører" vil kunne få glæde af det.

NTitler Pro 2.2 kan du hente på Aminettet, hos PD Bornholm eller andre PD-forhandlere. □



Eksempel på en eksplosions-effekt.

index information

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Under titlen "Hvad man dog ikke skal høre" bragte Amiga Advis i sidste nummer en artikel om et produkt fra dette foretagende. Vi har nu gået det nærmere efter i sømmene, og det er bestemt ikke kedeligt hvad vi fandt ud af. Det vil vi gerne delagtiggøre jer i.

Hvad begyndte det med

Englænderen Mick Tinker købte en CDTV da disse kom frem. Det var nogle sorte kasser med en A500 i, plus indbygget Video-adapter, harddisk samt CD-ROM. Han så til sin store overraskelse fremtidens AV-maskine i denne. Multimedia var ikke et modeord da. Men da CD32'eren kom på markedet besluttede han at gøre denne til en multimedie-maskine.

Det foregik ved at han til CD32'eren byggede en kasse hvori der befandt sig en strømforsyning fra 90 til 264 Volt og frekvensområde fra 47 Hz til 440 Hz. Dette skulle gøre at der ikke er det område i verden hvor den ikke kan tilsluttes en kontakt umiddelbart, blot man stiller på omskifterne.

Der er yderligere en ekspansions-bus for tilslutning af 4 Mb ekstra standard SIMMS RAM. Og så er der naturligvis diskettedrev og tilslutning for harddisk og tastatur samt alle de udgange man måtte kunne begære.

Her skal det nok lige pointeres at CD32x som stålkassen hedder, x'et står for expansion, ikke er for privat brug, men derimod for alvorligt professionelt engagement.

Hvor det hele stod sin prøve

Det begynte i større skala med projektet London Transport Museum i 1993. Dette er at ligne ved en blanding af eksperimentarium og Teknisk Museum i Helsingør. Firmaet bryster sig af at selve hardware-udviklingen tog 4½ uge hvorefter programmeringen kunne afsluttes. Dette er sket ved hjælp af bl.a. Scala media-show programmet. Det skulle koste 13 tusind kroner for en simulatorplads hvor den gængse pris

ellers var 60–65.000,- kr. Pladserne består af behagelig siddeplads, CD32 19" rack samt berøringsfølsom skærm. Har nogen af læserne besøgt DSB's stand på Technovision udstillingen i København sommeren 1992 eller deres tilsvarende stand på Supertog på Amager, maj 1997, vil de sikkert have bemærket simulatoren af IC3-toget for publikum.

Det lyder kedeligt med touchscreen-betjening af den slags simulatorer, men jeg tænker på i den forbindelse at lade en joypad's ledninger forlænge ud til et lille betjeningspanel på simulationspladsen. Det kan vel ikke være så dyrt. Og den oplevelse af at styre et subway-tog fra 1890, 1938 eller 1992 må være forrygende. I 1890 var der ingen sikkerhedsforanstaltninger, 1938 var der elektriske signaler og i 1992 kunne man læne sig tilbage og lade det hele foregå automatisk. Eller sætte sig på en stol og køre en todækkerbus med motorlyden bmr-r-rrrrrmm og tff,eh ved gearskifte i en todækkerbus må være forrygende. 60 maskiner af den slags er opstillede i stedet for 12 PC baserede som ville have kostet det samme. Og netop dette forhold fremhæver Mick Tinker er den væsentligste årsag til at basere opskriften på CD32.

De 60 maskiner kører på netværk og en central overvåger kan altid se om det hele kører som det skal. Skulle nogen læsere have været på Eksperimentarium ved Tuborg i Hellerup nord for København kan de ikke have undgået at lægge mærke til små skilte der ofte har været opsat ved maskiner: "Installationen midlertidigt ude af drift".

Mick Tinker's bud på problemet er at Amiga'erne blot skal genstartes, så skulle problemet være ude af verden.

Sikkert pokkers dyre apparater

Selvom det lyder som om det er spe-

cialkonstruerede maskiner for hver enkelt situation er dette dog alligevel langt fra tilfældet. På grund af selve kassens konstruktion og dimensioner er det lykkedes at bygge video-toastere, net-kommunikationsmaskiner, video-redigeringsmaskiner, billedbehandlingsmaskiner ind i det samme kabinet. Hvert stykke hardware er udviklet for sig efterhånden som behovene har vist sig. Selve CD32'eren sættes nærmest på plads mellem nogle klemmer og skrues udenfor rokke/leddevornhed. Denne koster ikke engang en tudse, så det er ikke selve maskineriet der er det økonomiske problem. Men CD32x prissættes efter de funktioner der ønskes implementeret.

Genlock, diskettedrev, RS232 interface osv. Det hele kan puttes i for under 10.000,- kr. hvilket må siges at være et godt køb til prisen.

7000 maskiner har været installeret som regulære undervisningsmaskiner i fysik, fysiologi, operationsteori osv. og har været betjent i over 40 millioner timer.

Det som firmaet lægger vægt på er at komme med et forslag til en løsning på et multimedieprojekt og så lave forslaget færdigt som leveringsklart projekt inden for to måneder, og som regel hurtigere. Det kan således ikke siges at være for den almindelige bruger at firmaet arbejder.

Men skulle nogle læsere have fået blod på tanden for at slå sig op indenfor et erhverv a la Show's i alle landets Brugsforeninger, hvilke der er 535 af eller Aldi eller Bilka eller hvilke kæder der ellers måtte være, så kan dette CD32x device også leveres med SCSI II interface og komplet med kompiler, assembler og andet udviklingsudstyr. Det er stort set kun fantasien der sætter en grænse.

Som legetøj er det dyrt, men tænk på at i sidste ende er det udviklingsarbejdet der skal hentes hjem på hos de forskellige butikker hvor man ønsker at udstille frugten af sine anstrengelser.

Er det revolutionerende?

I sig selv kan man ikke sige at dette foretagende på nogen måde revolutionerer verdenssituationen. Ej heller erstatter produkterne A1200 f.eks. som man også ind imellem kan se styrer AV-shows rundt om i butikker. Det der er revolutionerende er vel i virkeligheden prisen. Har man lyst til at eksperimentere har firmaet nu også annonceret en boks kompatibel fuldstændigt med en A4000 på markedet. Og kompatibilitetsproblemer er der jo altid, jo nærmere man bevæger sig ned i maskineriets basale funktioner.

Men CD32x-projektet er manøvredygtigt fuldstændigt ved AmigaDOS og Intuition, og dette skulle jo sørge for at en vis erfaring med dette system og øvelse i at håndtere det umiddelbart vil kunne overføres. Og prisen, ja – den er revolutionerende.

For yderligere og mere tekniske oplysninger henviser vi til firmaets internetadresse som er:

index@cix.co.uk □

MicroniK Amiga'er

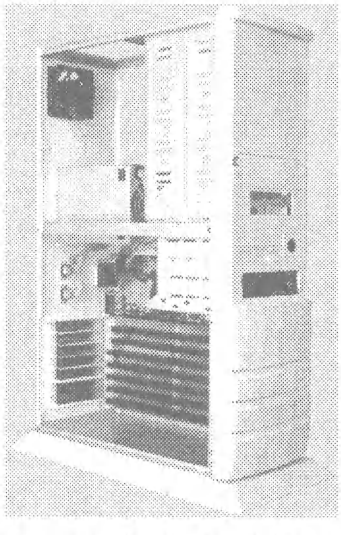
■ ***MicroniK som de fleste nok bedst kender som producenter af kvalitets-towers til Amiga'en har nu også fået licens til at putte noget ind i deres towers, nærmere bestemt en Amiga.***

Det specielle ved MicroniK's towers er at de er fremstillet til netop Amiga'en med de behov den nu har, og man har tænkt på hver eneste detalje der end måtte være.

Deres towers er modul-opbyggede hvilket vil sige, at de kan bygges opad som man nu måtte ønske det. Når noget skal puttes i sættes det fast ved at det "klikkes" fast, altså ikke noget med at skrue. Dette bevirker at det er nemmere at udskifte og indsætte div. ting.

På deres A1200-towers er der ydermere en belægning på indersiden som virker isolerende på den radiostøj der altid kommer fra det elektroniske hardware som f.eks. phase5's PPC603e-kort til A1200.

Er man ejer af en A1200 og egentlig



godt kunne tænke sig de udvidelseskort der findes til A4000'eren, tilbydes fra MicroniK et tower-system med Zorro III-slots, dog har de den uheldige detalje at det er påkrævet med hurtig adgang til processoren i form af CyberStorm e.l. for at få det til at fungere ordenligt. Dette er desværre et problem man ikke kan komme uden om.

MicroniK's Amiga'er

Det er så i MicroniK's egne towers man kan indsætte et A1200-motherboard samt noget ekstra udstyr så man i sidste ende har en færdig computer. Meningen med deres grund-modeller er da også at man yderligere selv kan tilføje diverse ekstra ting.

I deres første meddelelse opererer man med 3 modeller som betegnes som A1500, A1400 og A1300, dog uden nogen prissættelser eller datoer.

A1500: 5 stk. Zorro II/III slots, 1 stk. PC-ISA slot, 2 stk. PC-PCI slots, 1 stk. SCSI-2 kontroller, 1 stk. CPU Slot, samt mulighed for 1 stk. Video-slot.

A1400: 5 stk. Zorro II slots, 2 stk. PC-ISA slots, 2 stk. PC-PCI slots, samt mulighed for 1 stk. Video-slot.

A1300 er sådan set ikke andet end et af deres towers plus et A1200 motherboard, hvilket må gøre den til en rigtig "design den selv"-computer. □

DiskSqueeze — nyt pakke-program til disketter

■ *Af Anders Drejer*

Har du brug for et program der kan pakke hele disketter? Synes du, at DMS er for svær at bruge, og måske også for ustabil? Så er DiskSqueeze måske noget for dig!

I de sidste mange år har DMS været det mest brugte program til at pakke hele disketter med. DMS så dagens lys i 1991, men blev ikke videreudviklet af programmøren. ParCon Software (dansk) "overtog" DMS (de så vist stort på det der med copyright) og videreudviklede det, og det har indtil nu næsten været en standard i Amiga-verdenen. Men nu har DMS fået en konkurrent, nemlig DiskSqueeze.

Lidt historie

De der har beskæftiget sig med at pakke disketter, vil måske mene, at jeg har glemt en lille detalje, nemlig et program ved navn xDM (eXtended Disk Masher). Det har jeg dog ikke, og det har programmøren af DiskSqueeze heller ikke. I manualen til DiskSqueeze får man nemlig hele den slimede historie om, hvordan Dirk Vael (programmøren af DiskSqueeze) er blevet misbrugt af Adam Chapman (xDM-programmør). Det er en lang historie (på Se & Hør-niveau), som jeg ikke skal komme nærmere ind på her, men bare oplyse, at hvis man bruger xDM, kan man uden videre springe over i DiskSqueeze, da de er meget lig hinanden. Hvis man ser bort fra den meget personlige del af manualen, skal det dog retfærdigvis siges, at den fortæller mange interessante ting om andre programmer, der løser samme opgave som DiskSqueeze.

DiskSqueeze 1.23

Forfatter:
Dirk Vael
Systemkrav:
• 68000 - 68060 CPU (68020+ anbefalet)
• OS 2.04+
• 1Mb RAM (2Mb anbefalet)
• LZX 1.20/1.21 (både evaluerings- og registreret version kan bruges)
ARexxport:
Nej
?Ware:
FreeWare/Pictureware
Begrænsninger:
Ingen

Ydelse 10
Brugervenlighed...10

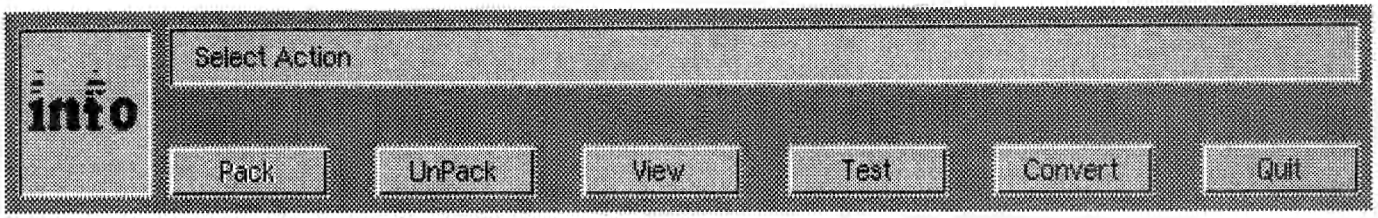
Installering

Installeringen foregår stort set smertefrit vha. et standard-installerscript, som dog har den lille "fejl", at det ikke fortæller, om det selv opretter en skuffe til filerne, eller man selv skal gøre det. Der er i det hele taget ikke nogen hjælp i installeringsscriptet, og selvom alt forklares i manualen, ville jeg foretrække lidt hjælp under installeringen.

Funktioner

DiskSqueeze's opgave er som sagt at pakke hele disketter, og det gør den meget overbevisende. Brugerfladen er meget nem og overskuelig, og det gør, at der ikke er noget at tage fejl af, når man skal bruge programmet. Til at komprimere data'ene bruger DiskSqueeze Lzx, som kunne være blevet Lha's afløser, men aldrig er blevet det (men der arbejdes stadig på en Lzx 2.0, så måske kommer det). Lzx er både hurtig og effektiv, og den pakker da også bedre end f.eks. DMS gør. For at gøre alle med en 68040-CPU (eller mindre) misundelige, fortæller Dirk Vael, at hans 68060-CPU konverterer en DMS fil til en DiskSqueeze-fil (vha. RAD) på mindre end fem sekunder!

Udover AmigaDOS-disketter kan DiskSqueeze også pakke PC- og MAC-formatterede disketter – det kræver bare at man har MFS (MultiFileSystem), som er et Freeware-program skrevet af Nicola Salmori. DiskSqueeze kan også håndtere disketter med AFS filsystemet, samt HD-formaterede disketter.



Så nem kan en brugerflade se ud.

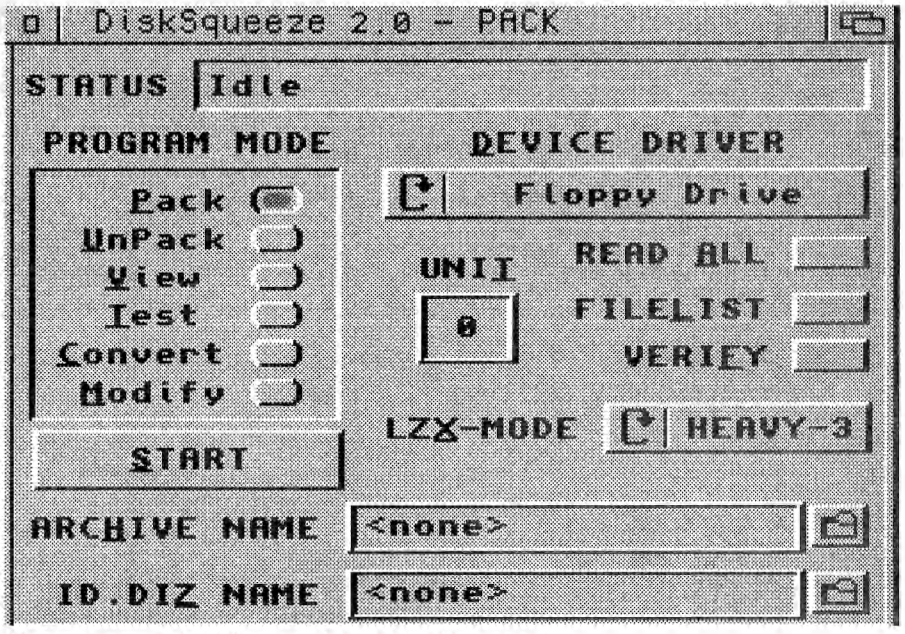
Programmet er skrevet 100% system-venligt, og skulle derfor også være i stand til at bruge fremtidige filsystemer.

Unikke features

I diskkomprimeringssammenhænge (et godt langt dansk ord) har DiskSqueeze nogle enestående funktioner, nemlig muligheden for at tilføje en fil-liste til den pakkede fil (så man kan se, hvad en pakket fil indeholder med view-funktionen), mulighed for at tilføje de meget brugte File_ID.DIZ fil-noter, samt mulighed for at benytte to RAD-diske (som automountes) for hurtige operationer. Det kræver selvfølgelig lidt RAM (5Mb skulle være nok).

KONKLUSION

DiskSqueeze virker upåklageligt, og der er ingen tvivl om, at det er det p.t. mindst komplicerede diskkompressionsprogram til Amiga'en. Version 2.0 er allerede på tegnebordet, og vil bl.a. have en AREXX-port. Så skulle det være muligt at lave nogle scripts der gør brugen endnu nemmere. Her tænker jeg specielt på at kunne konvertere et helt directory DMS-filer til Disk-Squeeze-filer. Endnu er godt eksempel på, at en eller anden Amiga-freak gider bruge sin fritid på at lave noget DU kan bruge – uden det koster en øre. Hvis du bruger programmet, så send en e-mail eller et brev, og giv ham lidt moralsk støtte. Det er folk som Dirk Vael, der har været med til at holde Amiga'en i live i de sidste par år, hvor mange af "de store" har svigtet – de fortjener et skulderklap! □



Sådan kommer DiskSqueeze 2.0 måske til at se ud.

Husk de to konkurrencer!

I nummer 6/97 annoncerede vi 2 nye konkurrencer med afleveringsfrist d. 30/7–'97. Vi har endnu ikke modtaget noget, så har du en ide, ja, så lav den og send den ind.

Første konkurrence:

I anledningen af at Epic Data har sænket prisen på deres ImageVision fra 999,- kr. til den nette sum af 299,- kr. har de skænket os et eksemplar af dette udmærkede multimedie-program til brug som præmie i en konkurrence.

Opgave: Lave en præsentationsdiskette. Hvad præsentationsdisketten skal indeholde er op til jer selv, men I er da meget velkomne til at lade bladet indgå i. Det eneste krav vi stiller er at det kan kører uden specifikke ekstraprogrammer og at det bliver indleveret på DD- eller HD-diskette.

Præmie: Et stk. ImageVision.

Anden konkurrence:

Erik Andreas Lo som fra tid til anden har reklameret her i bladet med sine Amiga T-Shirts har efter et stykke tids overvejelser fundet ud af hvad han vil kalde sin forretning. Navnet er så Racoon Productions hvor Racoon på dansk betyder vaskebjørn.

Der skal laves både et navne-logo (som f.eks. Amiga) og et symbol-logo (som f.eks. æblet på en Mac.) og man må meget gerne lade sig blive inspireret af vaskebjørne f.eks. ved at lave "c" som en c-krøllet vaskebjørnshale.

Krav: Skal vare lavet på en Amiga eller en Draco, det skal laves i en så høj opløsning som muligt og helst i Post Script eller EPS og meget gerne i både farver og sort/hvid.

1.-præmie: En Amiga T-Shirt med billede af The Survivor og en Amiga Advis T-Shirt.

2.-præmie: En Amiga T-Shirt med billede af The Survivor. □

aga experience volume 3

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

Går du og tror at Aminet-CD'erne er de eneste CD-Rom-udgivelser af sin art – ja, så tager du fejl.
Der er ikke mange CD-Rom-drev-ejere der ikke kender til Aminet-serien og for rigtigt mange af dem er de gået hen og blevet uundværlige i deres arbejde med Amiga'en da netop disse CD'er mere eller mindre indeholder næsten alt der er værd at eje af værktøjer, billeder osv.
Vi skal her se nærmere på en af de alternative muligheder, nærmere bestemt AGA Experience vol. 3 fra SAdENESS Software.

Ska' vi surfe? – Ja, det ska vi

Modsat flere andre CD-Rom-udgivelser af denne art er der her gjort noget mere ud af at gøre det let tilgængeligt i form af overskuelig inddeling, mulighed for direkte afprøvning af de fleste programmer direkte fra CD'en o.l.

Men det mest bemærkelsesværdige er nok at der er tilknyttet en AWeb så man kan surfe rundt og lure indholdet af, høre de medfølgende musikmoduler, se billederne – desværre ville den ikke vise demo'erne fra AWeb.

Ydermere kan man, når man bruger AWeb, gå ind på en medlagt hjemmeside af den kendte rock-gruppe R.E.M. og læse lidt om dem – så kan man jo så spørge sig selv om hvor godt det er på en CD-Rom af denne type?

Ok, som det moderne og effektive menneske man nu er, vil man nok finde AWeb lidt for poppet og knapt så effektivt i forhold til div. klik i skufferne, søgefunktioner osv.

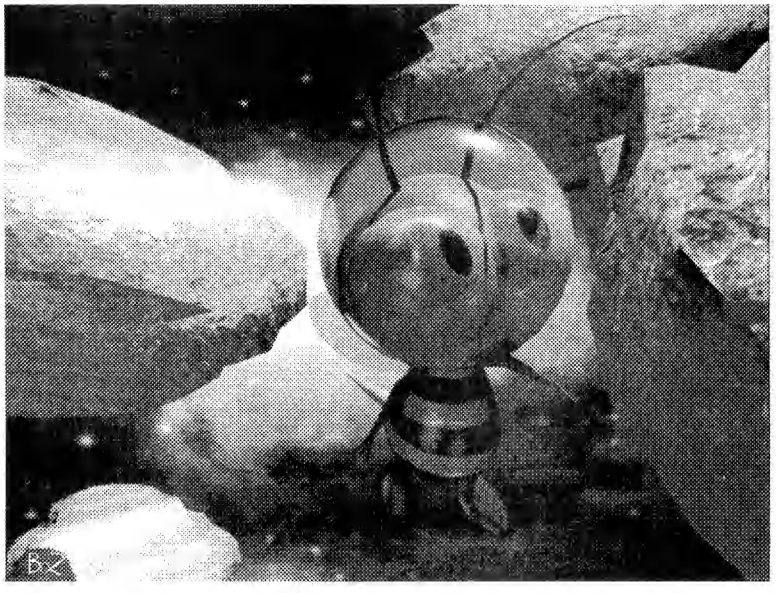
AGA Experience 3

Udgivet/udlånt af:
SAdENESS Software
?Ware:
Kommercielt
Pris:
?, spørg din forhandler

Generelt 10

Indhold... tja, lidt af hvert

Anims: En enkelt AirCombat flyanimation på 43 Mb er det blevet til. I Commercial-skuffen ligger der en demo-udgave af XCAD2000, så nu er der ikke nogen undskyldning for ikke at bygge huset/lejligheden om efter prof. konstruktions-tegninger.



Demos: Er du til Demo'er fra div. demo-grupper, ja, så er der 222 Mb af slagsen i alfabetisk indeling.

Games: Ja, der er da også nogle stykker af demo-, PD- og sharware-spil, nærmere bestemt 91 Mb, og når de fleste fylder 1–2 Mb bliver det til et par spil eller flere – heriblandt også mange af de spil vi har bragt anmeldelser og beskrivelser, f.eks. Bograts, AlienF1, CP, Flyin' High, Genetic Species, XP8, Wheels On Fire m.m. Men man finder også et spil som Slipstream der er en klon af WipeOut fra Sony PlayStation og Mac-spillet BloodBath på 4 Mb som skal spilles via ShapeShifter.

Icons+: 39 Mb af div. ikoner, baggrundsbilleder o.l., samt bl.a NewIcons og MagicWB.

Pictures: 27 Mb med div. billeder fra Parties, p-OS, Nemac DC, Zone99, HellPigs og naturligvis den orginale fax fra Gateway2000 som bekendtgør kravet på Amiga'en.

Slideshow på 11 Mb og ***Sound*** på 17 Mb indeholder efter min mening ikke noget specielt, men det der er er da ok – det eneste specielle er de såkaldte akkustiske musik-stykker, øøøh... ingen strøm... computer... – ja, naturligvis er det efterligninger af den akkustiske lyd – hmmm... lidt mindre heldigt.

Utilities: Disse 97 Mb er derimod meget mere spændende – det første der egentlig slog mig er, at det meste af det vi har anmeldt her i bladet gennem de sidste mange numre faktisk er her! Her kan nævnes PPaint, DrawStudio, MCP, PC2Amiga, Madhouse, TurboPrint 5 og NTilterPRO, men er man lidt mere til vores artikler om taskbar-klonerne el. emulatorer, kan man også finde Runbar, StartMenu, Magic64, ShapeShifter m.m. Udover det før nævnte er der et hav af div. andre utilities, programmer-demoer, virus-programmer o.l.

KONKLUSION

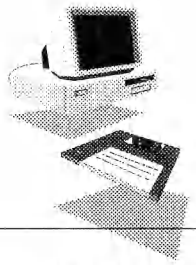
AGA Experience vol. 3 er et godt valg for dem der bare køber en blandet CD-Rom engang imellem. Og er man en fast læser af bladet her og godt kunne tænke sig at afprøve vores anmeldelser uden den store investering, så er denne CD et meget godt valg – lidt i spøg har vi her på redaktionen omtalt den som "vores cover-CD". □

Amiga Soft

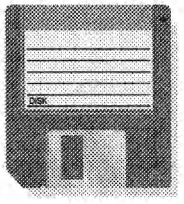
Jernbanevej 47, 4450 Jyderup, Tlf. 59 20 91 10, Fax. 59 20 91 10, tlf.-tid 16:00–21:00
E-mail: Asoft@post5.tele.dk

Amiga Hot-linien har fået nyt Telefonnummer, så det er derfor det har været meget svært at få fat i den, men her er det ny nummer:

AMIGA HOT-LINIEN, TLF: 86 16 62 77



Med venlig hilsen
Amiga Soft
v./ Peter B. Hvas
Jernbanevej 47, 4450 Jyderup
Tlf. 59 20 91 10 Fax. 59 20 91 10
Telefontid: 16.00–21.00
E-mail: ASoft@post5.tele.dk



Worms D.C. 245,- kr.

Programmer & Div. på CD & Disk

Advanced Military Sys.	75,- kr.
Amiga-CD Vol.3	149,- kr.
Amiga-Tools	295,- kr.
Aminet 1-16 (pr. stk.)	99,- kr.
Aminet 13	75,- kr.
Aminet 17	119,- kr.
Aminet 18	119,- kr.
Aminet 19	119,- kr.
Aminet Set 1	259,- kr.
Aminet Set 2	259,- kr.
Aminet Set 3	259,- kr.
Aminet Set 4	259,- kr.
Developer V 1.1	99,- kr.
Directory Opus 5.6 Magellan	495,- kr.
Fresh Fonts 2	175,- kr.
Geek Gadgets 2 - p.OS	125,- kr.
OctaMED 6	199,- kr.
Meeting Pearls 3	79,- kr.
Meeting Pearls 4	79,- kr.
Mods Anthology	259,- kr.
Multimedia Toolkit 2	294,- kr.
Network CD 2	225,- kr.
Pc. Analog joystick til Amiga	179,- kr.
Personal Paint 7 CD	489,- kr.
Personal Paint 7.1 CD	489,- kr.
Xi-Paint	99,- kr.

Spil på CD & Disk

688 Attack Sub	124,- kr.
Alien Breed 3D	199,- kr.
Alien Breed 3D 2	245,- kr.
Bograts	150,- kr.
Boppin	94,- kr.
BurnOut AGA	250,- kr.
Bully's Sporting Darts	128,- kr.
Champ. Man. 94 Update	99,- kr.
CD32: Bump'n'Burn	35,- kr.
CD32: Battle Chess	250,- kr.
CD32: Humans	219,- kr.
CD32: Lemmings	110,- kr.
CD32: Myth	75,- kr.
CD32: Quik	95,- kr.
CD32: Ryder Cup	299,- kr.
CD32: Sensible Soccer	299,- kr.
CD32: SleepWalker/Pinball	245,- kr.
CD32: Super Skidmarks	165,- kr.
CD32: The Chaos Engine	35,- kr.
CDTV: Town With No Name	50,- kr.
CDROM: Erben Der Erde	237,- kr.
Coala	225,- kr.
Daily Double Horse Racing	85,- kr.
Deluxe Strip Poker	95,- kr.
Deluxe Strip Poker 2	75,- kr.
F-29 Retaliator	124,- kr.

Spil på CD & Disk

Flight of the Amazon Queen.	305,- kr.
Gloom Deluxe	215,- kr.
Hillsea Lido	169,- kr.
International Golf	75,- kr.
JetPilot	187,- kr.
Kick Off '96	200,- kr.
Mig-29 Superfulcrum	125,- kr.
PowerMonger	124,- kr.
Playdays	85,- kr.
Piracy	75,- kr.
Realms	124,- kr.
Shadow Of The Beast III	75,- kr.
Shaq Fu	124,- kr.
Soccer Team Manager	124,- kr.
SCI~FI	75,- kr.
Super Tennis Champs	165,- kr.
Tennis Cup 2	85,- kr.
The Cold War Is Over	85,- kr.
Treble Champions 2	95,- kr.
TimeKeepers	169,- kr.
Time Expansion	89,- kr.
Tiny Troops	245,- kr.
Virtual Karting	275,- kr.
World Champ. Boxing Man.	125,- kr.
World Of Soccer	95,- kr.
Wiz'n liz	75,- kr.

Der tages forbehold for trykfejl og udsolgte varer.

SASG fylder 3 år

■ ***Der er sikkert ikke særligt mange som ikke på et eller andet tidspunkt er stødt på SASG's produkter, og formodentlig næsten ingen der ikke på et eller andet tidspunkt har set et eksempel på deres produkter.***
I anledning af deres 3 års fødselsdag giver de 20% fødselsdags-rabat på deres programmer, og vi har derfor valgt at kigge lidt nærmere på SASG og de programmer de laver.

Hvem er SASG?

For en god ordens skyld vil jeg lige nævne at SASG står for Standardized Amiga Shareware Group, og så forstår man da bedre at de har valgt at bruge deres forkortelse frem for det fulde navn.

SASG blev grundlagt i starten af 1994 og for de fleste huskes denne tid hvor Commodore gik konkurs og Amiga'ens forfald for alvor begyndte. For at vise deres støtte til Amiga'en besluttede de sig for at arbejde lidt mere seriøst med deres hoppy og derved blev SASG en realitet.

Ganske vist bliv de grundlagt i samme måned som Commodore gik konkurs (maj) så selve konkursen kan ikke have givet startskuddet, men der var vist ikke den store tvivl om hvilken vej vinden blæste på daværende tidspunkt.

Men det var nu heller ikke kun Amiga'ens nedgang der var grunden til at SASG startede. De var også godt og grundigt trætte af den måde hvorpå Commodore havde kørt Amiga'en og ville med deres produkter gerne samle Amiga-familien, højne kvaliteten af shareware-programmer og dermed skabe en standard.

Som SASG ser det er der to led der skal virke godt sammen, nemlig udviklerne og brugerne.

Det er med den indstilling de har lagt strategien for deres bidrag til Amiga'en.

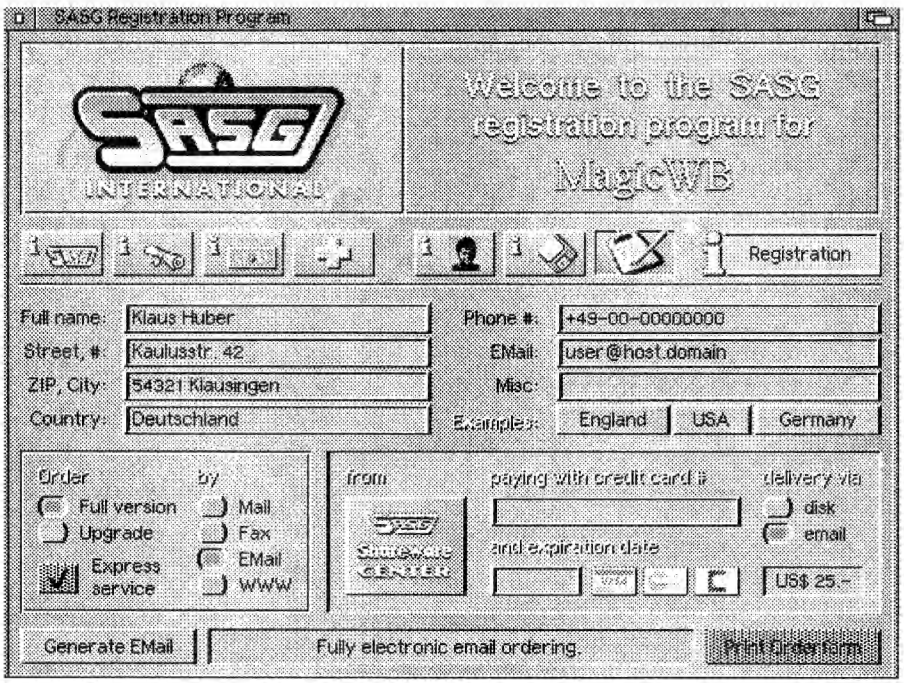
Brugerne: Slutbrugeren skal have nemme og brugervenlige programmer, en nem og tilgængelig registrering af shareware-programmerne samt al den support SASG kan give via deres Internet hjemmeside.

Udviklerne: Det er SASG's mål at skabe en standard hvilket efterhånden også må siges at være ved at være lykkedes for dem idet bl.a. MUI efterhånden bruges som brugerflade i de fleste bedre shareware-programmer. Fordelen for udviklerne ved at have f.eks. en brugerflade som MUI er at de selv slipper for at lave det og i stedet kan bruge deres tid på selve det program de vil lave. Opfylder MUI så også forbrugernes krav ved at være nem, effektiv og brugervenlig, ja, så har man efterhånden en standard.

styrkeforskellen. Samtidigt med er de meget overbeviste om at Gataway2000 har købt Amiga'en for at gøre den til en god forretning igen, samt at Gateway 2000 gør meget for at supporte deres brugere, hvilket var en udpræget mangelvare hos Commodore.

Der er ikke den store tvivl hos SASG om at der er god grund til at være optimistisk omkring Amiga'ens fremtid. Dette fremhæver de bl.a. på baggrund af en analyse som siger at der er et stort behov for eksisterende Amiga'er, samt at Gateway2000 er klar over dette.

Dette er ikke en analyse som jeg selv har set, men bygger på SASG's eget udsagn. På den anden side set er



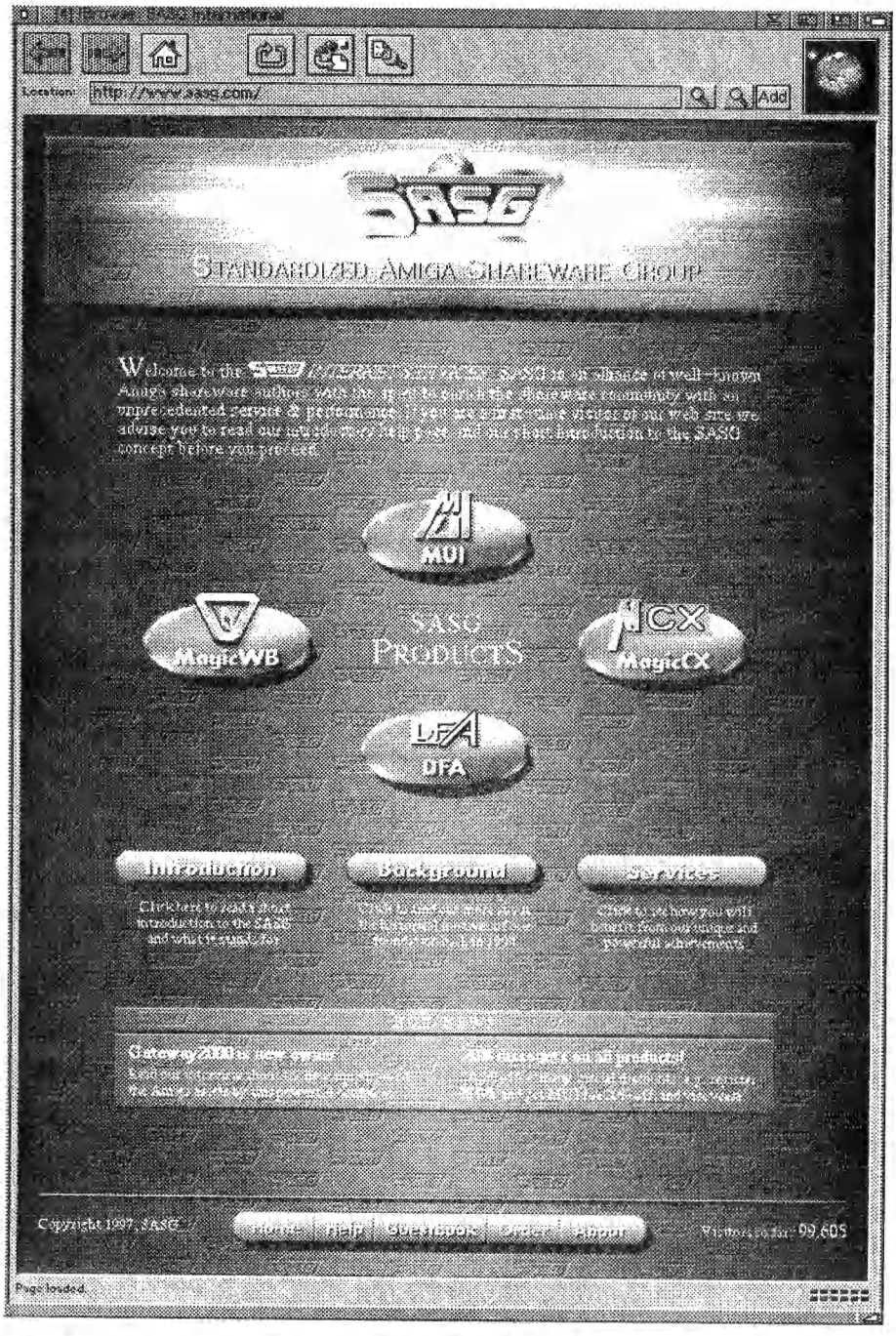
SASG og Gateway2000

Spørger man SASG hvad de mener om Gateway2000's overtagelse af Amiga'en får man nærmest det indtryk at de lyser helt op af begejstring – det er dog svært at se gennem en e-post om de gør det, men positive, det er de.

Det er da også rigtigt nok at Gateway2000 har styrken til at skubbe Amiga'en i den rigtige retning, bare tænk på at hos Gateway arbejder der ca. 10.000 mens der hos Amiga International arbejder ca. 6–7 stykker. Det siger lidt om det min erfaring at der er mange der gerne vil udskifte deres A1200 med en A4000 (som reglen brugt). Det store problem i denne sammenhæng må jo nok siges at være prisen da den stadigvæk koster rundt regnet det samme som da den kom frem for snart 4–5 år siden, så det må man da håbe at de snart får taget op til vurdering igen.

SASG's hjemmeside

Efter som SASG udgiver shareware-programmer og samtidigt ønsker at være tæt på deres brugere er dette jo et



problem idet shareware-programmer sjældent forhandles gennem en butik, men derimod registreres hos dem der har lavet det.

Dette problem har de afhjulpet ved at oprette en hjemmeside med informationer om deres produkter, demoer af deres programmer, opdateringer og andet for hjælp og support til både brugere og udviklere.

Deres hjemmeside blev oprettet i august 1996 og har rundet det magiske tal på 100.000 besøgende, hvilket siger lidt om den opmærksomhed der hersker omkring SASG's programmer.

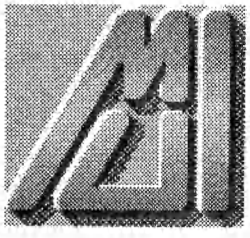
Ud over at fungere som et sted hvor man kan hente opdateringer, registrere sig som bruger osv. udmærker deres hjemmeside sig også ved at være en af de flotteste, så hvis I har brug for lidt inspiration til jeres hjemmeside skulle I tage et smut forbi på ***http://www.sasg.com***.

Har man siddet og fedtet rund på en standard WorkBench-skærm og så går over til at bruge MagicWB som erstatning for WorkBench'ens grafiske brugerflade vil man formodentligt hurtigt finde ud af hvorfor det heder MagicWB.

Siden MagicWB kom frem, jeg vil sige specielt *da* den kom frem, var der ikke ret mange som ikke kunne se det magiske i forhold til standard WorkBench'en. Der er nu nok heller ikke den store tvivl om hvilken grafisk brugerflade der bliver brugt mest rundt omkring på de forskellige Amiga'er.

MagicWB er indtil videre udkommet i version 2.0, og om der kommer flere er lidt usikkert idet der kun er registreret 0.04% af den potentielle målgruppe. Dette skal nok ses i sammenhæng med den besværlige registrering der hersker og ikke kun i at folk er nogle store skurke der ikke værdsætter andres arbejde.

Men mon ikke deres fødseldagstilbud samt deres fortsatte stræben efter at gøre registrering af deres programmer nemmere vil hjælpe lidt på det problem.



Magic User Interface er det fulde navn for MUI og som navnet antyder er dette en magisk brugerflade som efterhånden bruges af mange forskellige programmer som f.eks. IBrowse.

Da jeg først stiftede bekendtskab med MUI var det i starten præget af at det var da noget besværligt noget frem for WorkBench, men der gik vist ikke særligt lang tid før jeg var solgt. Det var ganske enkelt et spørgsmål om lige at prøve det og opdage de mange muligheder det indebærer.

Når programmer gør brug af MUI bevirker det at de har samme brugerflade opbygning, og det gør det absolut nemmere at opsætte det, fremfor at man fra gang til gang skal lære et nyt programs brugerflade at kende.

Dette er naturligvis brugerens fordel, men er også en stor hjælp for de forskellige programudviklere da det fritager dem for at tage stilling til valg af fonte, farver o.l. For hvorfor bruge tid på det når man nu kan spare den og samtidigt få et overordenligt godt program til det. ▶

Hvad fremtiden angår er der ikke grund til den store bekymring da MUI hele tiden udvikler sig i takt med de nye udfordringer der kommer sammen med udviklingen af nye programmer.

MagicCX er et program der samler dine commodities i ét program, i samme stil som MCP som vi anmeldte for et par numre siden, men spørg mig ikke om hvilket der er bedst, for jeg har ikke prøvet MCX.

For dem der kender KCommodity 2.5a kan jeg desuden oplyse at MCX er en videreudvikling af den, eller skal man sige tager udspring fra den idet MCX er omskrevet fra denne.

MCX er modulopbygget hvor de enkelte moduler er meget nemme at udskifte med nye, så er du træt af en blanker, ja, så skifter du den bare.

Derudover understøtter MCX Arexx og kan altså snakke med alle andre programmer der understøtter dette.

Fremtiden for MCX skulle være sikker da en fremtidig version skulle være på vej, men hvornår vides ikke med sikkerhed.

Her har vi så undtagelsen fra reglen – bemærk at der ikke indgår noget magisk ord i navnet, med mindre de har lavet en stavfejl e.l.

DFA er en adressedatabase der udmærker sig ved at være meget nem at bruge samt at være meget let overskuelig når man skal finde det rette telefonnummer e.l.

Udover at holde orden på telefonnumrene kan man også ringe op fra den, skrive breve eller e-post meddelelser hvis man foretrækker det, og som så mange andre programmer af denne type understøtter den også Arexx.

Hvad fremtiden angår skal man ikke forvente noget lige med det samme da DFA står overfor den helt store tur, dvs. den skal omskrives helt, men en opdatering skulle komme på et tidspunkt.

20% rabat og registreringen

Som nævnt i indledningen har SASG 3 års fødselsdag og i den anledning giver de 20% rabat, men hvordan registrerer man sig så?

Først skal jeg lige slå fast at for at få 20% rabat skal man bruge et "kodeord" som skrives i en speciel boks på deres registrerings-seddel på internettet, og når vi nu er ved det så er kodeordet: CORUSCANT, så glem det nu ikke!

Normalt koster det 25 $ for en registrering (pr. program) og 15 $ for en opdatering, men i disse fødseldags-tider vil en registrering så komme til at koste 20 $, såfremt det sker via en konto. Ellers er prisen 140 kr. hvis man sender dem med posten.

Bare husk at bruge deres registreringsprogram version 4.0 da denne er indstillet med 20% rabat, og her fortælles der også hvilke valutaer man kan betale med under de forskellige betalingsformer o.l.

Ved alle SASG's demoprogrammer medfølger der et registrerings-program som man skal bruge ved en evt. registrering, uanset om dette gøres via e-post, fax eller som ganske almindelig brev.

En anden mulighed man har er at gå ind på deres hjemmeside og lade sig registrere via den.

Betalingen kan enten foregå via et internationalt plastikkort eller ved at sende pengene med alm. post. SASG kan bruge følgende plastikkort: Visa, MasterCard, EuroCard, American Express og Discover – så er det bare om man har sådan et eller kender nogen der har?

Er man usikker ved at sende sin registrering fordi ens kortnummer kommer til at stå på den såfremt det sker med kort og da en e-post meddelse som bekendt ikke er det mest sikre, ja, så kan man sikre sig på følgende måde:

1. Ved brug af First Virtual som er et Internet betalingssystem kan man få en PIN-kode som man skriver istedet for kortnummeret. Fordelen ved dette er at ikke engang firmaet man køber hos kan se koden, men det gør dem dog istand til at hente det pågældene beløb.

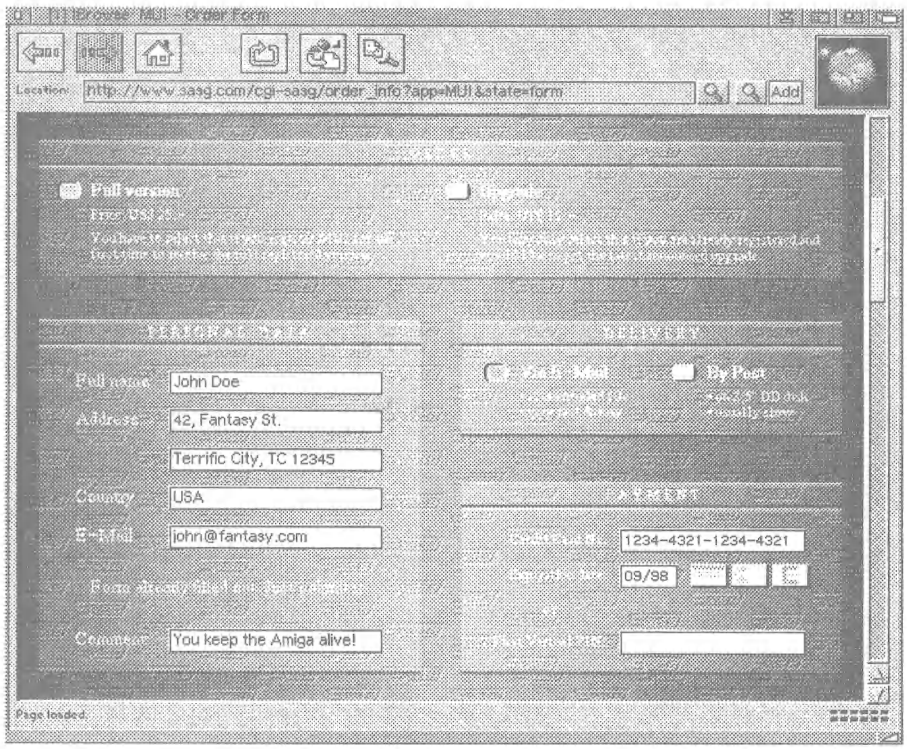
2. Ved at sende gennem PGP kryptofiseret e-mail – jeg har ingen ide om hvad det er.

3. Hvis din browser understøtter SSL (Secure Socket Layer). Denne standard bliver bl.a. understøttet i Miami 2.1, men skal købes ved siden af.

Er disse 3 måder som sort snak for jer, ja, så kan man sende 140 kr. til denne adresse:

AUGS Shareware Center
c/o Krister Larsson
Sjönäs 6719
54692 Mölltorp
Sverige

Ellers er der jo altid den gode gamle fax tilbage... □



Rundspørge om Amiga Advis

■ I anledning af vores debut i landets kiosker (nr. 4/97) har vi brug for at vide mere om hvad I ønsker af os, hvad I gerne vil læse o.l. Desværre er her kun en halv side til rådighed så bær over med os og send svarene på et stykke papir, via e-mail eller Fido-post (adresserne findes på side 4). Blot skal I huske at skrive nummeret på spørgsmålet og så svaret. AA = Amiga Advis.

1. **Hvad synes du bladet skal koste, hvor mange sider og i hvilken kvalitet?**
   Kvalitetsskala: 0–10 hvor 0 = primært tekst, 5 = som nu, 10 = farver, knivskarpe billeder.
   Eks.: 32 kr. for 52 sider i kvalitet 5. Giv gerne eksempler på passende blandingsforhold for fremtidens AA.
2. **Hvilke kurser ønsker du at vi tager op?**
   Eks.: ARexx, C-programmering, databaser, emulatorer, tegne/3D rayracing, hardware-struktur o.l.
3. **Hvilke artikler vil du gerne læse?**
4. **Har du en ide til en konkurrence?** – Hvis ja, hvilken?
5. **Hvilke specifikationer har din Amiga?**
   Eks.: A1200-030/6Mb Ram/240 Mb Hd/Commodore 1960 skærm/14.4 modem
6. **Hvad bruger du primært din Amiga til?** – Hvilke programmer?
7. **Har du på et tidspunkt fået et AA med direkte fejl i?** – Hvis ja, hvilke?
8. **Er du stødt på nogen form for reklame for AA?** – Hvis ja, hvor henne og hvilken slags?
   Eks.: En tekst på Fido-net, en opførelse på en prisliste e.l.
9. **Har du opdateret din Amiga indenfor de sidste 6 måneder?** – Hvis ja, med hvad?
10. **Hvad bliver din næste opdatering?**
11. **Hvilke andre opgaver/problemer synes du at vi som dansk Amiga-blad/forlag bør tage op?**
    (– og som ikke direkte vedrører fremstillingen af AA)

Det er nu sidste gang denne rundspørge bliver bragt, så husk nu at svare. I er også meget velkomne til at føje ting til som I mener er vigtige. ***Sidste frist for indsendelse er 25. juli 1997.***

Husk nu selv at sende ind. Din mor gør det ikke for dig. Ej heller giver naboen et bedre og mere rigtigt svar end dig. Og for at sige det: Hvis du tror at naboen er tankelæser og sender dine svar, så...

AMIGAUDSTYR:

2,5">3,5" Harddisk installationkit	190,00
3.5" Disk DD NN (**2,75/stk.**) pr.100	247,50
3.5" Disk HD NN (**3,25/stk.**) pr.100 3.5"	292,50
Diskdrev Amiga-500/1200 intern	455,00
The Arcade Joystick	240,00
Competition Pro mini joystick	170,00
Ramudvidelser til Amiga fra	305,00
Strømforsyning til A-500/600/1200	550,00
Kickstart v.1.3/2,04/2.05 ROM-kreds fra	270,00
Kickstart 3.1 A-500/2000 med manual	795,00
Alfa Power Contr.IDE, Amiga-500 1 stk.	500,00
Turbo 1230 option 8 MB ram	1140,00
Turbo 124025 Mhz/0/0MBt. Amiga1200	2400,00
Apollo 4040 40 Mhz m.SCSI2, opt. 128Mb	4020,00

HARDDISKE:

AT-HD: 1.7GB/1775,- 2.0 GB/2035,- 2.7GB/2420,-
3.5 GB/2630,- 5.1GB/4070,-
16MB EDO-ram/925,- 32MB EDO/184,-
Iomega Tapestreamer 3200: 2115,-
og mange andre produkter - ring efter vor prisliste

ABSALON DATA
Vangedevej 216A - 2860 Søborg
Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 14 - 18 Lø.: lukket
Forbehold for udsolgte varer og trykfejl - Priser pr. 3/4-97

PUBLIC DOMAIN BORNHOLM

Pris pr. diskette: 10,- (incl. porto)

Få tilsendt en **GRATIS** katalog-diskette !!

Mindste salg er 5 disketter !

Anders Drejer
Kastaniestien 4
3700 Rønne
56 99 00 53

Hvorfor lære Shell?
Del 9: DOS-programmet FileNote

■ *Af Thorsten Bo Hansen*

Programmet FileNote der befinder sig i c:<dir> på WorkBench-disketten rummer nogle anvendelsesmuligheder som ofte er underkendt. Hvad programmet egentlig gør vil blive berørt i det følgende, mens en mere avanceret brug udskydes til at blive illustreret i en senere artikel.

Navneproblemet

I MS-DOS er der mulighed for over 700 billioner navne plus et såkaldt postfix på tre tegn, eller nærmere bestemt 721.389.578.983.836 gange 884.736 tegn. Dette skulle være tilstrækkeligt for enhver dødeligs brug. Dette formidable antal fremkommer ved tegntabellen i syv-bits ASCII minus de ikke læsbare tegn på hver plads ud af otte stykker plus de tre ekstra. I AmigaDOS er der plads til 30 tegn i et filnavn. Dette giver et endnu mere formidabelt tal. Ydermere er AmigaDOS teoretisk set ikke begrænset til de læsbare af de første 128 tegn i tabellen, men er forholdsvis konsistent overfor resten af sit tegnsæt også. Imidlertid er det ikke altid lige klogt at drive et operativsystem til det yderste, for det er ikke altid man lige kan huske grænserne.

Der er også den begrænsning at et navn som f.eks. "E8!@x4Pn.Vb+" ikke giver megen mening. Derfor er der ret ubekvemme snævre grænser for navngivningen i MS-DOS, rent bortset fra at visse specialtegn heller ikke er tilladte. Selv i AmigaDOS kan de tredive tegn godt gå hen og blive for intetsigende til at man altid kan finde hvad man søger. Tænk at have 121 filer fra Bo. Det var egentlig meget interessant noget af indholdet i visse af filerne. Men hvilke. Man kan anlægge strategien at kalde alle filer fra Bo for Bo_... et eller andet. Måske endda tilføje datoen i navnet.

"Bo_knallert_gearhjulsskift" er en navnemulighed og alternativet "Bo_29-marts-1996_Knallert" er en anden.

Imidlertid vil det være særdeles vanskeligt at sortere så lange navne i mere end to spalter på en skærm. Bredden er ikke tilstrækkelig. Desuden vil filer fra Anker og Katrine gøre at filnavnene bliver af forskellig længde. Dette kan måske endda gå hvis man blot vil sidde og hive op og ned i en rulleskakt i et filvindue. Men, men, men, – med en skuffe med flere hundrede filer duer det ikke til så meget. Tænk på at have 324 skriftsnit. De 25 af dem bruges ved lejlighed, mens resten skal studeres i timevis for at undersøges for deres anvendelse. Sådan er det også med indholdet af tekstfiler.

Et sigende navn kunne være "Skuffe_befinder_sig_i_rod<dir>". Men den besværlige brug af vinkelparanteserne kræver at navnet omgives af gåseøjne.

Danmark rundt

■ ***www.Amiga.dk som vi har debateret et par gange her i bladet blev åbnet den 1/7, og nu er det så op til alle Amigaejere der har noget at skrive om, at sætte en hjemmeside op, heriblandt undertegnede – men jeg tror at vi lige skal være færdige med dette blad først. Det bliver bestemt spændende at følge med på denne adresse de næste mange måneder for at se hvordan den udvikler sig.***

Odense Amiga klub

Datoen den 1/7 var ikke kun dagen hvor www.Amiga.dk åbnede, men også dagen hvor en ny ren Amigaklub skulle åbne i Odense ved navn a97.

Inden jeg forsætter vil jeg lige sige at det ikke lykkedes for vores udsendte medarbejder Morten Skov at skabe kontakt til dem, så en egentlig åbningsinformation har vi ikke, men kontakt dem endelig alligevel.

Meningen med at starte en Amigaklub som a97 er primært at skabe kontakt mellem Amigaejere med tilhørende udveksling af erfaringer.

a97 har fået stillet lokaler til rådighed, og man håber at klubben efterhånden vil kunne anskaffe nogle Amiga'er. Til at starte med vil igangsætterne selv tage deres egne Amiga'er med.

Udover de ugentlige møder vil der også blive afholdt kurser omhandlende grafik, 3D rendering, elektronik o.l.

Som før omtalt er denne klub en ren Amigaklub, og nu kan man jo spørge sig selv om dette nu også er nødvendigt? Tjah, hvad ville I sige til at vi også begyndte at skrive om PC'er eller Mac? Det er vist prøvet før uden særligt godt resultat, set fra Amiga'ens synsvinkel. Og som a97 siger, hvorfor køre i den forkerte side når man nu kan køre i den rigtige side, Amiga-siden.

Ønsker man kontakt til klubben kan man skrive til følgende adresse:

Frederik Yssing
Munkemaen 106 C
5270 Odense N
e-post: ***yssing@hotmail.com***

Ja, så kom der endelig noget om en Amigaklub, og dette skyldes først og fremmest at det er klubben der har henvendt sig til os, så er I med i en klub så skriv endelig til os om den. □

"Filen_har_maksimal_navnelængde" kunne måske også tænkes anvendt som filnavn, men dette er knapt så sigende som det foregående. Fælles for begge navne er at de er på tredive tegn. Nogle steder i litteraturen står der at navne i AmigaDOS kan være på 32 tegn, men det er fordi det har undgået forfatternes opmærksomhed at den første byte på plads 433 i filhovedet er en såkaldt længdeangivelse i en streng i Pascal-stil. Den sidste byte er en nulafslutter i "C"-stil, så denne kan heller ikke bruges i navnet. AmigaDOS er således en hybrid mellem Pascal- og "C"-standard, hvilket må tilskrives en vis inkonsistent ledelse under projekteringen af Amiga'en i sin tid. Den højeste værdi navnestrengen kan begynde med er således x'1E' hvilket ikke er læsbart.

Anvendelsen af noter

Et tekstbehandlingsprogram som ProWrite har en notefunktion hvor et felt i en dialogboks kan udfyldes med hvad filen handler om. Når man vil se hvad en tekstfil handler om i dette program skal man åbne filen, åbne informationsdialogboksen og læse i denne, hvis ikke man har givet filen et pseudo-password som f.eks. "x", hvilket får dialogboksen til at poppe frem af sig selv.

Visse nyere hjælpeprogrammer til WorkBench får MultiView til at vise en fil når man dobbeltklikker på navnet, men det sparer ikke for gennemsynet af hele filen.

FileNote derimod indsætter på byte 329 i filhovedet et stort "O", hvorefter en eventuel note kan indskrives i en streng i denne.

Filnoten kan være på 79 bytes længde, hvilket giver helt anderledes plads til at skrive noget om hvorvidt der nu med gearhjul er tale om baghjulet eller gearkassens udgangsaksel i stedet.

Hvis man gennem et par måneder har skrevet sammen med Jan kan det være meget nemt at søge filerne igennem for at finde de godbider man kan huske skulle være der. Men er der to der hedder Jan kan det være vanskeligt at skelne mellem hvem der mente hvad og hvorfor. Holder skriblerierne ved i over et år, glemmes det nemt hvad der egentlig var indholdet i de forskellige filer. Selvfølgelig kan DOS-programmet Search i c:<dir> søge en hulens masse tekstfiler igennem forholdsvis hurtigt, men hvem siger at man staver rigtigt det man husker eller at Jan kan stave. Det er ulige meget nemmere at lave sig nogle "mnemonics" over hovedindholdet i filerne, stave begreberne på den måde man selv plejer i en filnote så man kan søge på den i stedet.

Min egen erfaring er at jeg "selvfølgelig" kan huske alt hvad der er i filerne (så godt som) i et halvt år. Når der så skal ryttes op efter mere end et år er det ikke til at huske noget somhelst. Derfor har jeg undertiden fået skrottet filer fordi jeg ikke gad se hvad de rummede da der var for mange af dem. Og det er pokkers irriterende efter nogle år at bruge oceaner af tid på at søge på et emne og ikke engang være helt sikker på andet end at filen nok er slettet.

Laver man sig nogle filnoter kan dette forebygges.

Engang abonnerede jeg på et elektronisk blad der for hvert nummer angav fire cifre. Intet andet. I stedet for at bryde hovedet med navne kun jeg kendte, føjede jeg et lille "o" til navnet på de numre jeg ikke havde fået læst og klippet i. Bagefter føjede jeg en filnote til filen og omdøbte det lille "o" til et lille "v". Mellem 3–400 numre af bladet kan jeg stadig finde noget der har min interesse og som jeg ikke husker så indgående. Det er godt halvandet års abonnement der således er organiseret. To-tre numre om ugen og for tre-fire år tilbage.

Brugen af FileNote programmet

Jeg har fundet det praktisk at forkorte navnet FileNote til blot note som et alias i Shell-StartUp. Da proceduren bl.a. er beskrevet i Amiga Advis nr. 4 sidste år, vil jeg her springe let henover emnet. Tast f.eks. i shell'en efter en skuffe er oprettet:

```
1.SYS:> FileNote "RAM:Child<dir>" "En\
   filnote knyttet til en skuffe skal\
   aflæses som befandt den sig i\
   parent<dir>" <RTN>
```

(Linien fortsættes hvor den er delt af en baglæns skråstreg)

Husk at AmigaDOS bruger vinkelparanteser som omdirigeringstegn, så derfor skal der gåseøjne omkring.

Prøv at taste:

```
1.SYS:> echo > "RAM:Child<dir>/Fil"\
   <RTN>
1.SYS:> FileNote "RAM:Child<dir>/Fil"\
   "Knyttes en filnote til en fil\
   skal den læses som befinder den\
   sig i filheaderen" <RTN>
```

I virkeligheden er en skuffe blot en særlig form for fil, så derfor er forskellen ikke så stor om kun det ene eller det andet eksempel bruges. Hvis nu programmet List i c:<dir> bruges, vil filnoten vises i udskriften.

```
2.Ram Disk:> list "Child<dir>" dates\
   <RTN>
Directory "RAM:Child<dir>" on Søndag\
   15-Jun-97
Fil empty ----rwed 15-Jun-97 19:38:18\
: Knyttes en filnote til en fil skal\
   den læses som befinder den sig i\
   filheaderen
1 file - 2 blocks used
2.Ram Disk:>
```

Dette er jo for såvidt en irriterende lang udskrift. Der kan forbedres på den ved til List-kommandoen at tilføje valget NoHead foruden Dates. Men det lader sig ikke umiddelbart gøre at undertrykke filnoten, hvilket kan være til utrolig irritation. Bl.a. af denne grund er programmet ls som blev beskrevet i Amiga Advis nr.5 1996 blevet konstrueret. Der henvises iøvrigt til denne artikel for yderligere information om emnet.

Ved at omdirigere output fra en hel skuffe til en fil, f.eks. "tmp" i RAM: kan man i denne søge på emner og stikord som man nu har konstrueret for netop sin egen skyld.

Omdirigeringsfunktionen kan lige beskrives her:

```
2.Ram Disk:> list > tmp "Child<dir>"\
   nohead dates <RTN>
2.Ram Disk:> ret tmp <RTN>
```

En sidste mulighed skal da også lige nævnes.

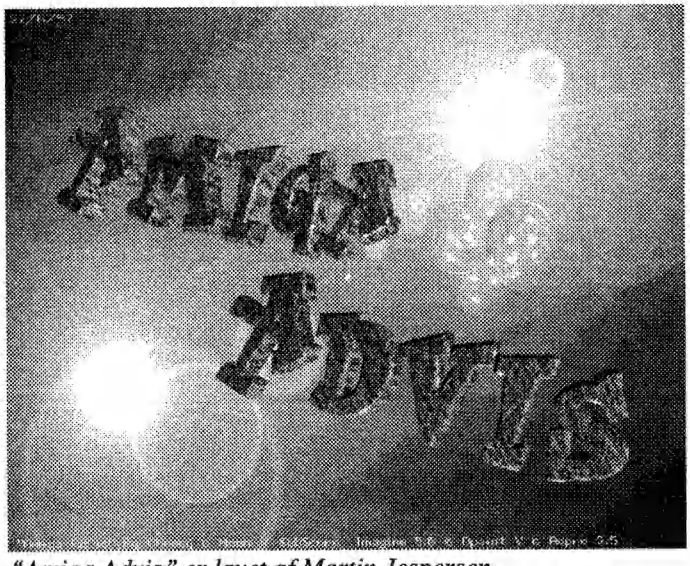
```
1.Ram Disk:> List "Child<dir>/Fil"\
   lformat "%c" <RTN>
Knyttes en filnote til en fil skal\
   den læses som befinder den sig i\
   filheaderen
1.Ram Disk:>
```

Sædvanen tro vil der komme et par batch-/script-shellprogrammer der viser hvordan det også her kan lettes at indtaste på kommandolinien. Nogle af de programmer man kan føle trang til at lave i shell-scripts afstedkommes ofte af dovenskaben ved at skulle taste uendeligheder, næsten, ind på en kommandolinie. Hvor et alias ikke er nær nok kommer behovet for shell-scripts og batch-programmer.

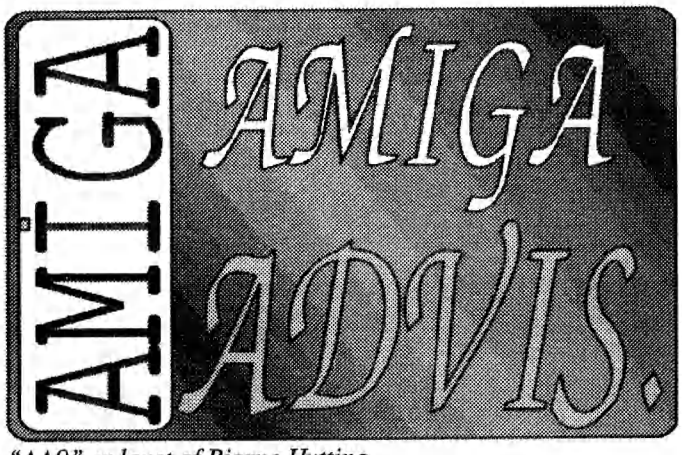
Så med dette, på gensyn i næste nummer. □

Læsernes egne billeder

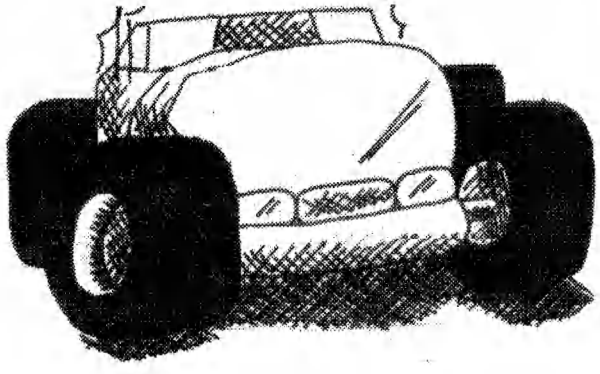
■ ***Der kommer jævnligt forslag om at lave en side med læsernes billeder og engang imellem et rigtigt læserbillede.***
Det er en ganske udmærket ide og denne gang har vi så besluttet os for at tage det med, da vi nu både har lidt plads til overs samt nogle billeder at putte på.



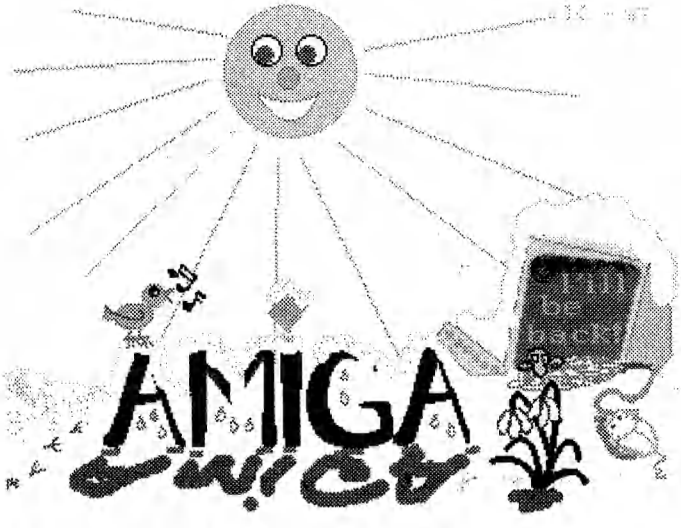
"Amiga Advis" er lavet af Martin Jespersen.



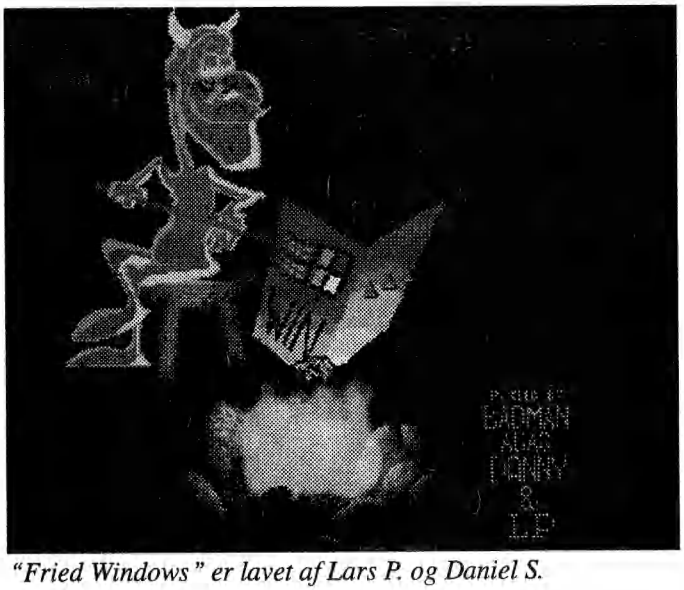
"AA9" er lavet af Bjarne Hytting.



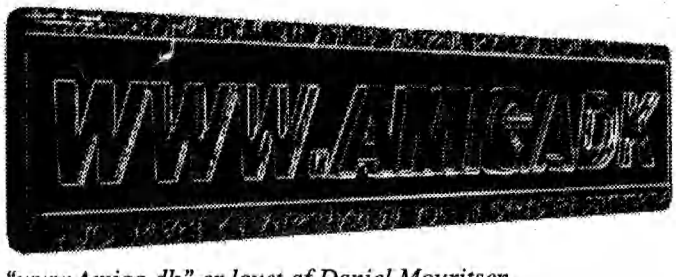
"Nicrim10" er lavet af Lars Lemming.



"Forår for Amiga" er lavet af Jeanne Cordua.



"Fried Windows" er lavet af Lars P. og Daniel S.



"www.Amiga.dk" er lavet af Daniel Mouritsen.

Til sidst vil jeg lige sige tak for de indsendte billeder og opfordre til at I bliver ved med at sende ind – gerne fulgt af en lille historie om billedet eller insprationskilden.

Index for Amiga Advis 1/97–6/97

Amiga Advis 1/97 (15/1–14/2)

Aktuelt: Reportage fra the Party 1996
PIOS ONE-computer & p-OS
BeBox på The Party
Etape Bornholm – Et videoprojekt
Nye Amiga'er fra QuikPak
Amiga ejes af...?
Anmeldelser: Wordworth 6
ReOrg 3.11
Spil: Capital Punishment
Spil i '96–'97
Kurser: Internet – Browserne.

Amiga Advis 2/97 (14/2–14/3)

Aktuelt: Amiga Advis's Brainstorm
Den uopdragne A1200
CD-Rom anm.: CD-Rom opdatering
Anmeldelser: Zeus Bulletin Board System
PageStream 3.2
Stortest: Taskbar-kloner
CyberVision64/3D
Spil: Sensible World of Soccer
Tiny Troops & BurnOut
Kurser: Internet – Nyhedsklienter
Shell – Din egen kommando

Amiga Advis 3/97 (14/3–16/4)

Aktuelt: Nyheder fra phase 5
Sådan! – 3.5" HD i en A600
En arbejdsplads i Danmark
Workbench – Rejsen fra standarden...
AMOS Professional = Alt i et!
Et lille fif om Workbench
Workshop '97
CD-Rom anm.: Aminet 17
Anmeldelser: TurboPrint Professional 5
DTP ToolBox
DrawStudio 1.1.0
Personal Paint 7
Spil: Tiny Troops
BurnOut
Quake & Myst til Amiga'en!
Kurser: Shell – "Hello World" – eller hvad?

Amiga Advis 4/97 (17/4–15/5)

Aktuelt: En arbejdsplads i Danmark
Gateway 2000 – Amiga'en endelig overtaget!
Sidste nyt fra phase 5
Explorer 2260
Interview med aMBROSIa
Final Writer 97
CD-Rom anm.: SAdENESS Software
Anmeldelser: ArtPRO – Billedbehandling igen...
Fiasco 2.0
QDisk & Qlib
NewIcons
PC2Amiga 3.8
Spil: Worms – The Director's Cut
Kang Fu
Kurser: Internet – Pas på telefonregningen!
Shell – Start din Rexx-server

Amiga Advis 5/97 (15/5–19/6)

Aktuelt: Amiga'ens overtagelse
PowerPC'ernes 1. Maj
Amiga'en som arbejdsplads
Internet via E-Mail
Symposium-Mekka '97
CD-Rom anm.: Aminet 18
Anmeldelser: MCP 1.21 (multi-commodity)
Madhouse 2.5 (screensaver)
AirMail 4.2 (E-Mail program)
Mission: Trashcan på Workbench
Spil: Spil-opdatering
Kurser: Internet – Grundkursus i hjemmesider
Shell – ARexx anvendt fra shell'en og fra Ed
AB3DII-TKG Editoren – Del 1

Amiga Advis 6/97 (19/6–17/7)

Aktuelt: World of Amiga
Nyt om phase5's produkter
Radiatorer, Elevatorer, Emulatorer
CD-Rom anm.: EMC's Phase 1–4
Anmeldelser: Directory Opus 5.6 Magellan
Collector 2.5
Beregn din løn med GetPayed
Spil: De nye Amiga-udviklere
Interview med David Michalczyk
Fields of Battle 1.31b
Kurser: Internet – Grundkursus i html, fortsat
Shell – Nyttige shell-scripts
AB3DII-TKG Editoren – Del 2

THE BIG RED ADVENTURE

— Ikke flere revolutioner, tak!!!

■ *Af Jan Kronhøj Larsen*

I dette nummer er det lykkedes os at finde et af de spil frem, der lige som TFX skulle have været udkommet, men så alligevel ikke og nu er det her...
– Gad vide hvor mange spil der ligger rundt omkring og bare venter på at blive udgivet?

The red game

Spillet er som titlen antyder et adventure spil hvor man styrer en figur rundt på banerne med sin musepil. Man får dem til at handle med venstre museknap, trykker et menuvindue frem med højre museknap hvori man finder de handlings-valgmuligheder der er, samt de ting man efterhånden får samlet op.

Handlingsmulighederne er at åbne/lukke – samle op – undersøge – tale med folk. Derudover samler man div. ting op som for de flestes vedkommende skal bruges senere i spillet.

Disse ting kan så bruges direkte, men nogle af dem skal også sættes sammen før de kan bruges. F.eks. skal man sætte et frimærke på et brev.

Styringen af figurerne foregår med en pil på skærmen og dette virker rimeligt. Nogle gange går figuren hen hvor man har klikket, andre gange skal den hjælpes uden om de forhindringer der er – lidt besværligt første gang, men man vender sig til det.

En anden ting man lige skal være opmærksom på er, at når man kører pilen hen over skærmen dukker der røde tekster op ved de steder hvor man kan gøre noget. Eller hvis man har en ting fremme for at undersøge om den kan bruges til et eller andet og det sted hvor man evt. kan bruge den er lige ved siden af der hvor man trykker for at komme ind på næste bane, kan spillet godt have svært ved at kende forskel. Dette er lidt irriterende.

Part 0 – Gode Gamle Dage

Under dette navn gemmer introen sig, og her får man den grufulde historie om hvordan Rusland efter Glastnost er blevet til en ægte russisk udgave af vesten. Dette er dog blevet for meget for de gamle kommunistiske politikere og ligesindede generaler som af et hedt rødt hjerte ønsker sig tilbage til De Gode Gamle Dage.

Kan du så gætte hvad du skal... – Ja, det er nemlig rigtigt; det skal du forhindre og til dette formål får du 3 forskellige figurer til din rådighed, endda 3 vidt forskellige figurer med hver deres personlighed og hvad dertil hører.

Part 1 – Computernørden ser rødt

I første akt styrer man en figur ved navn Doug Nuts som har store briller, er tynd og ranglet, og hvis fritidsbeskæftigelse er at spille GameBoy eller lægge armene over kors når man ikke lige dirigerer ham rundt på banen.

Han er forholdsvis smart i formuleringen af sine spørgsmål og den logik man har tillagt ham, og med ham rendende efter pilen kan man opleve seværdigheder som Den Røde Plads, Gorki Park og ikke at forglemme McRomanov's Fat-Food-biks (jo, det *er* stavet rigtigt!) hvor man kan opleve en frisk lille kæk servetrice der suser rundt på rulleskøjter.

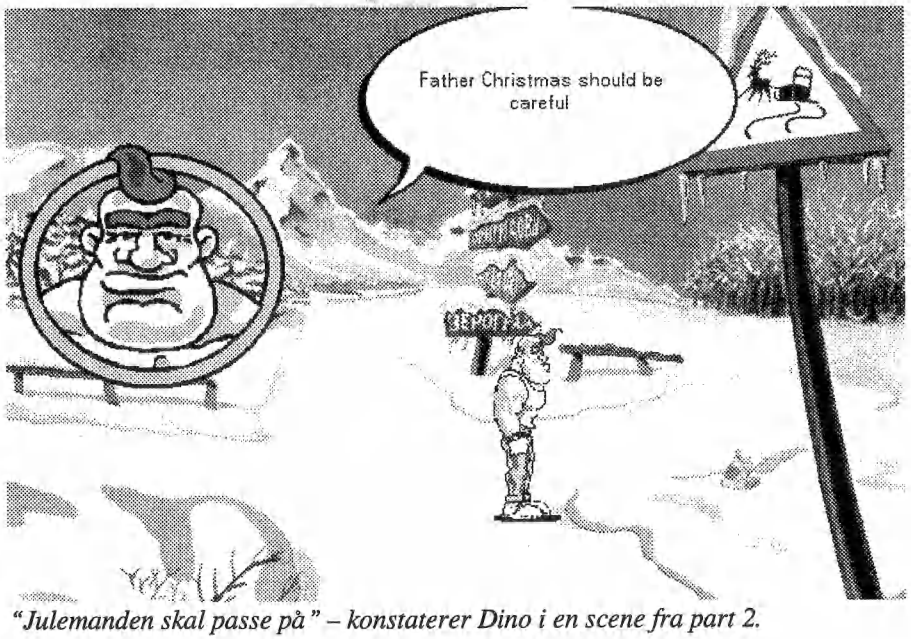
Af opgaver kan bl.a. nævnes bestikkelse af en gigantisk kø for at komme foran. Bestikkelsen består af en rulle WC-papir, så er det bare hvor man finder den?

Banen foregår i Ruslands hovedstad, Moskva.

Part 2 – Boksernes overmand

Den næste hedder Dino Fagoli og er en eks-bokser fra Italien og tro mig, han lever helt op til titlen som eks-bokser, jeg tvivler på at Sylvester Stallone kunne have udfyldt rollen bedre.

Nå, men med Dino skal du bevæge dig fra et havnemiljø gennem et cirkus til den barske Russiske vinter hvor det viser sig at han er bange for at gå ind i den mørke skov. Stor og bred over skuldrene og bange for skoven, tsk-tsk!



"Julemanden skal passe på" – konstaterer Dino i en scene fra part 2.

Opgaverne her synes jeg er en anelse anderledes end dem fra Part 1. Dette er ingen anklage for de passer faktisk meget godt til den figur man spiller med her, og på den måde har spillets udviklere gjort deres til ikke at gøre det for ensformigt.

I modsætning til Doug Nuts fra part 1 er Dino Fagoli's fritidsinteresse når man ikke hundser rundt med ham at spille yoyo – så ved i det.

Part 3 – Dolly som skuespiller

Her er så igen en helt ny personlighed, nemlig Donna Fatale som nærmest er opfundet efter de gyldne principper om hvordan en dum blondine er. Ok, hun er ganske vist rødhåret.

Historien er klassisk: Efter en scene-optræden kommer en rig mand og tager hende med til sit sted hvor den eneste måde for at komme til er med tog, og det er her opdagelserne starter.

Opgaverne er igen tilpasset figurens rolle, i dette tilfælde altså Donna, og jeg skal da lige sige at måden hvorpå opgaverne er tilpasset er gennem udformningen af de valgmuligheder man har, samt måden hvorpå de skal koordineres.

F.eks. starter Donna's opgaver i en togkupé hvor man skal gå rundt og banke på alle dørene for at finde en mandsschauvenistisk togkontrollør hvis tilstedeværelse åbner en af dørene – ikke noget med at finde ud af en masse ting først.

Nå ja – her støder du iøvrigt også på din tidligere figur, Doug Nuts.

Part 4 – Stop de røde hunde!

Toget er bragt til standsning, Donna er blevet fanget af dem der ønsker De Gode Gamle Dage tilbage igen, ja så er der jo ikke andet at gøre end at befrie Donna og Rusland – hurra, hurra og hurraaaaaa!

Her skal du så styre både Doug Nuts og Dino Fagoli hvilket igen gør spillet lidt anderledes, for nu har du altså 2 der skal styres over de forskellige forhindringer – tillykke!

Rundt på den røde plads

Grafikken er helt igennem baseret på den røde farve i centrum, og den tegneserieagtige grafik virker meget naturlig, historien taget i betragning.

"Undskyld, jeg er vist gået forkert" – de har nu nogle flotte togvogne derovre...

Jeg må nok sige at de billeder der er blevet bragt i div. udenlandske Amiga-blade havde givet mig et indtryk af at grafikken var ret uklar, men det er den ikke på skærmen. Nu vil jeg så bare håbe at vi kan gengive den bedre.

På de forskellige baggrunds-billeder på de forskellige baner er der indlagt nogle små animationer som f.eks. røg fra en skorsten osv. Det er også udmærket, men de har ikke være konsekvente hele spillet igennem. F.eks. er der i Gorkiparken et springvand som du kan høre lyden fra, men der mangler en lille animation af det.

Lyden består af lydeffekter samt musik til de forskellige baner, og når du skifter baner skifter musikken også.

Stilen i musikken er lige som farvevalget holdt med øje for at det er Rusland det foregår i, hvilket virker meget gennemtænkt, men de kunne nu godt have gjort lidt mere ud af kvaliteten da den ikke er lige god i alle tilfælde.

Big Red Adventure

Udgivet af:
Power Computing Ltd.
Udlånt af:
Betafon
Systemkrav (minimum):
AGA, CD-Rom drev.
Pris:
198.-
Disketter:
Kun CD-Rom

Grafik 10
Lyd 8
Gameplay 10
Generelt 10

KONKLUSIONSKI

Som nævnt før er farve- og lyd-siden holdt med øje for at det rent faktisk foregår i Rusland. Dette er også tilfældet med mange af de ting man støder på. F.eks. kan jeg nævne en Vodka-Cola eller herrebladet "PlayBoris" med Miss Glastnost '92 i osv.

Dette spil er bestemt gennemtænkt, måske ikke i absolut mindste detalje, men meget tæt på – selv når man gemmer sit spil er fonten meget russisk-lignende med omvendte bogstaver o.l.

Opgaverne er også lavet efter hvilket land man befinder sig i, det kan jeg godt lide i et spil som dette.

Måden man spiller på er naturligvis præget af at der er noget man skal gøre for at komme videre, men den måde man kan gøre det på er mere fri end det jeg indtil videre har set.

Der er knapt så mange ulogiske ting som ellers – jeg har indtil videre ikke været ude for at man skulle lægge en sten ét sted for at komme videre et helt andet sted 5 baner senere, og dette kan jeg også godt lide. Men tro nu ikke det er let alligevel!

Og sidst men ikke mindst: Der er en del engelsk tekst man skal læse og forstå. Er dette et stort problem kommer du ikke langt – og lad nu være med at bruge de penge du har fra starten lige med det samme... □

Interview med Paul Burkey
– en "grundlæggende" snak om Foundation og øl

■ *Af Morten Skov*

Kender du det; når man kommer hjem efter en udslidende dag og man går ud på badeværelset og fylder karret med varmt vand. Man glider ned i vandet og mærker det svømme omkring ens krop. Man slapper helt af og alle musklerne bliver bløde og afslappede, og så mærker man varmen strømmer igennem kroppen.
På samme måde har jeg det, hver gang jeg har snakket med et nyt Amigatalent.
Denne varme følelse af at der stadig er nogen, der tror på vores elskede maskine.
Og nu er vi så nået til det næste talent, der – som den vågne læser måske havde gættet ud fra overskriften – ikke er dansker. Næh, han er såmænd fra England, landet på den anden side af åen, læs her hvad han har at sige om sig selv, sit kommende spil, Amiga'ens fremtid og Danmark.

Informationsteknologi

E-mails er en vidunderlig opfindelse. Tænk at skrive et brev, sende det gennem telefonledningerne, og så vide at inden for de næste få timer har modtageren det.

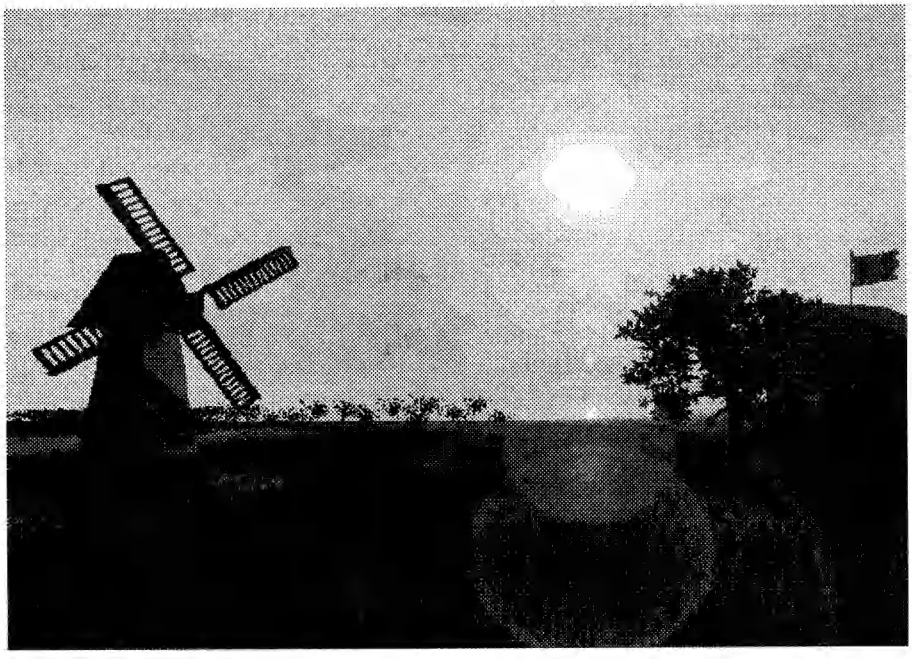
På samme måde sætter det også et blad som Amiga Advis i stand til at foretage interviews med folk, som det ellers ville have været besværligt at komme i kontakt med. F.eks har jeg længe fulgt udviklingen af spillet Foundation, og da det kom mig for øre, at SAdENESS Software havde skrevet kontrakt med Paul Burkey bag spillet, skrev jeg til Richard Brown fra SS (ja, jeg ved det, uheldig forkortelse...) og spurgte om muligheden for et interview. 45 minutter efter lå svaret i min elektroniske postkasse.

Som de vakseste iblandt vores læsere nok har gættet, så blev det et ja, og resultatet kan læses her fra... God fornøjelse.

De første spæde skridt

AA: *Ja Paul, hvis du vil give en kort beskrivelse af dig selv og dit Amiga-forhold, så ville det være perfekt.*

Paul: Jeg har arbejdet på sharewarespil og generelt bare leget med min Amiga gennem de sidste 8 år. Over de sidste 3 år er meget af mit arbejde blevet udgivet på coverdisks verden over.



AA: *Hvilke spil drejer det sig om?*

Paul: De mest berømte er nok Sneech, Peg-It og Piles 'o' Tiles (jeg har prøvet de to første, og de er absolut klassikere i enhver PD-samling – Morten). Disse spil skulle ikke tages seriøst og viste stort set intet af mine programmeringsevner, men de er bestemt ikke helt almindelige PD-spil.

AA: *Jeg har spillet et spil, der hedder The Shepard og der er visse lighedspunkter (rent grafikmæssigt). Har de to spil nogensinde haft noget med hinanden at gøre?*

Paul: Nej, The Shepard har intet med Foundation at gøre, selvom Peg-It var på samme Amiga Format coverdisk engang. Foundation har måske nogle lighedspunkter, men jeg har aldrig selv *spillet The Shepard, så...*

Grundlæggelse

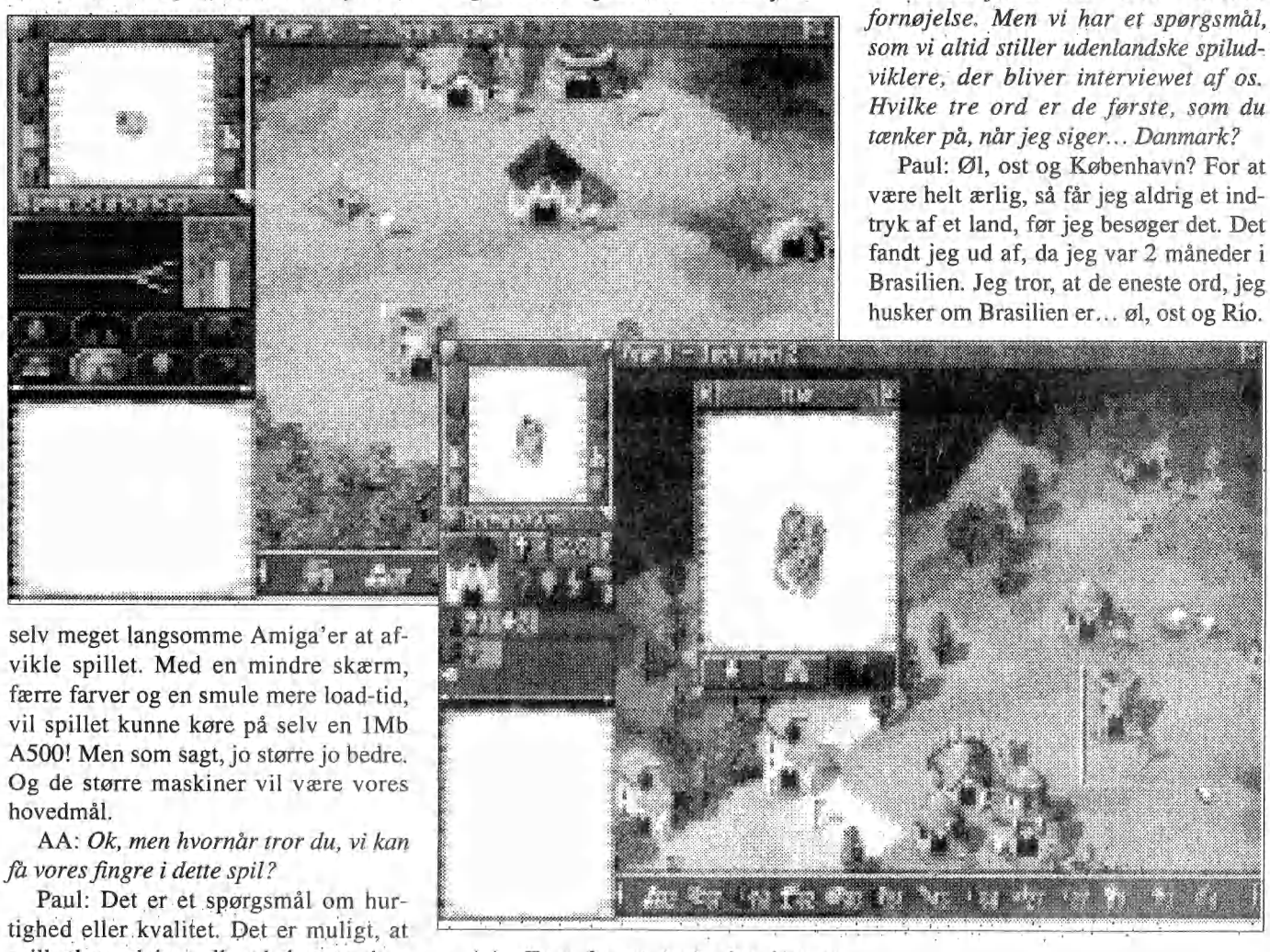
AA: *Men nu skal vi til selve spillet, fortæl venligst vores læsere om Foundation.*

Paul: Gerne, spillet startede som mit svar til Settlers 2. Der var en stor forespørgsel efter netop det spil og det var meget trist, at Blue Byte besluttede ikke at udgive det til Amiga'en. De første versioner af Foundation efterlignede meget af Settlers. Skærmlayout'et var stort set ens og spillet havde endda samme vejsystem. På dette tidspunkt besluttede en af mine venner sig for, at vise mig sin spilsamling til PC. Det spil, der imponerede mig mest var WarCraft 2. Jeg kunne ikke forstå, at ingen havde forsøgt at lave den slags spil til Amiga'en og jeg var også overrasket over spillets simpelhed sammenlignet med Settlers. Jeg besluttede, at ændre min mening om at lave en tradi-

tionel Settlers-klon, og begyndte at overveje hvordan jeg kunne sammensmelte et komplekst strategispil med et komplekst krigsspil. Foundation vil være den ultimative hybrid.

AA: *Det lyder imponerende! Men hvilken maskine kræves der, for at kunne spille dette fantastiske spil?*

Paul: Den bedst mulige Amiga vil være vores mål. Hvis du har investeret i et grafikkort, lydkort, hurtig processor og et CD-drev, så vil spillet udnytte det og udnytte det godt! Men der vil være masser af muligheder, der vil tillade



selv meget langsomme Amiga'er at afvikle spillet. Med en mindre skærm, færre farver og en smule mere load-tid, vil spillet kunne køre på selv en 1Mb A500! Men som sagt, jo større jo bedre. Og de større maskiner vil være vores hovedmål.

AA: *Ok, men hvornår tror du, vi kan få vores fingre i dette spil?*

Paul: Det er et spørgsmål om hurtighed eller kvalitet. Det er muligt, at spillet kan udgives allerede i september, men med en meget hård kvalitetskontrol og planerne om at "fin-tune" hvert eneste aspekt af gameplay'et, så er en november-udgivelse nok mere sandsynlig.

AA: *Hvorfor tror du, at denne type spil er så populære i øjeblikket? Der er måske seks af slagsen på vej.*

Paul: Som jeg sagde før, så er denne type spil meget passende til Amiga'en. Den mere simple stil som WarCraft er endnu bedre og disse spil giver designerne større plads til nyskabelse istedet for de udtjente DOOM-kloner.

Fremtiden, øl og ost...

AA: *Men når nu Foundation engang er færdigt, planlægger du da at lave andre Amigaspil?*

Paul: Ja, mine største planer er at udforske mulighederne i TCP link-spil og lave et meget hurtigt (og godt) krigsspil i WarCraft-stil. Måske endda indbygge dem i hinanden! Jeg vil gerne lave en server, der kan være on-line 24 timer i døgnet og tillade folk at deltage – og forlade – spillet, når de har lyst.

AA: *Tror du, at Amiga'en har en fremtid i spilverdenen, og hvad synes du der skal gøres, for at forbedre den nuværende situation?*

Paul: Amiga'en bliver nødt til at udvikle sig over de næste par år. For alt for længe har den ligget og samlet støv i skyggen mens andre teknologier har taget over. Jeg synes jeg kan se, at denne situation er på vej mod en ende. Muligheden for at opgradere har aldrig været så simpel og billig som nu. Jeg håber, at jeg spiller en lille rolle i at give folk en grund til at forbedre deres maskine. Sammen med andre udviklere *som ClickBOOM, Vulcan, Aurora Works, DSP, Charm Design, Oxyron og mange andre,* der udvikler software, der tager fordel af en forbedret Amiga. Vi skal bevise, at der stadig er masser af liv i Amigamarkedet. Det at investere i nyt hardware tillader ikke kun nuværende Amigaudviklere at fortsætte udviklingen, men det vil også tillade andre firmaer at konvertere deres spil til Amiga'en. Hvem ved, måske vil Settlers 2 en dag udkomme.

AA: *Tak for din tid. Det har været en fornøjelse. Men vi har et spørgsmål, som vi altid stiller udenlandske spiludviklere, der bliver interviewet af os. Hvilke tre ord er de første, som du tænker på, når jeg siger... Danmark?*

Paul: Øl, ost og København? For at være helt ærlig, så får jeg aldrig et indtryk af et land, før jeg besøger det. Det fandt jeg ud af, da jeg var 2 måneder i Brasilien. Jeg tror, at de eneste ord, jeg husker om Brasilien er... øl, ost og Rio.

Ræk mig lige håndklædet, tak!

Ja, så er det ved at være på tide, at vi står ud af det karbad, vi hoppede i tidligere. Ganske vist er det lidt koldt i starten, men vi skynder os at tørre os og få noget tøj på, så hopper vi ind i stolen og slanger os, mens vi læser resten af bladet. Når det engang er slut, så læn dig godt tilbage, luk øjnene og glæd dig over, at der kun er en måned til vi ses igen. Hvem vi tager en svømmetur med næste gang er endnu uvist... du kunne jo skrive til Jan og foreslå noget. □

AB3DII-TKG-editoren, del 3

Rumtyper, definering af vand samt LevEd-taster

■ *Af Peter Jørgensen*

Lige inden jeg starter på rummene, så er jeg blevet bedt om at forklare hvordan man definerer player 2. Kan du huske at player 1 skulle sættes ved at trykke på ikonet med den lille mand og derefter klikke med venstre mus i den zone du ønsker skal være start zone? Du gør på samme måde med player 2, blot klikkes med højre mus. Desværre fremkommer der ikke et P2-tegn men tro mig – det virker.

Broen

Jeg har til dette kursus lavet en tegning med forskellige eksempler på rum. Vi skal nu gennemgå hvordan men fremstiller en bro, en søjlegang, en trappe, et vindue og til sidst en sidegang.

Alle rummene kan laves enkeltvis, men du kan jo også koble dem alle sammen til en helhed.

Vi starter med fig.1, broen.

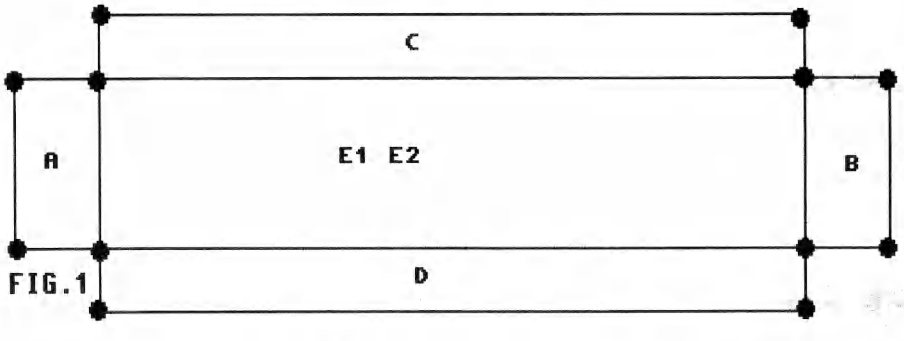


FIG.1

Åben LevEd og lav eksemplet som du ser på fig 1.

Klik derefter på ikon 7a med venstre mus og zone c med højre mus. Som du vil kunne se er din gulvhøjde i pågældende zone 0 (0 = standard-højde).

Mens du lader musen pege på zone c trykker du på plus-tasten (den numeriske) indtil tallet er 256. Dette betyder at du har sænket gulvet 2x 128 pixels.

Klik derefter med venstre mus i zonen for at fastfryse tallet og gentag denne procedure for zonerne d og e. Grunden til at der både er en e1- og en e2-zone er den at vi her skal arbejde i to etager, men om det lidt senere. Nu skulle zonerne c d og e1 gerne have en gulvhøjde på 256 som altså er 256 pixels fra 0 og nedad.

Tryk nu på ikonet 7a med venstre mus og på zone e1 med højre mus. Derefter skulle du kunne se at lofthøjden på zone e1 er -128 som er 128 pixels fra 0 og opad.

Tryk nu på plus-tasten for at sænke loftet til 10 og klik med venstre mus i zonen for at fastfryse dette tal. Læg mærke til at tallet var uden minus-tegn så det er altså 10 pixels fra 0 og nedad.

Nu skal vi have lagt en etage til på zone e, nemlig e2.

Klik på ikonet 5a med venstre mus og klik derefter på zonen e som vi nu kalder e2. Nu skulle du kunne se at gulvhøjden i zone e2 er sat til 5000, hvilket betyder at den er sat ud af drift.

Tryk på minus-tasten for at hæve denne højde til 0. Hvis du synes at det går for langsomt kan du holde højre shift nede mens du trykker på minus-tasten.

Når højden når 0 klikker du med venstre mus i zonen og nu vil gulvet her have samme højde som zonerne a og b, som du jo ikke har ændret på og som derfor stadig har standardhøjde.

Nu mangler vi kun at ændre lofthøjden i zone e2 til samme højde som de standardhøjder zonerne a og b har, nemlig -128.

Klik på ikonet 4a med venstre mus og klik derefter på zonen e2 med højre mus.

Lav zonens lofthøjde om fra 5000 til -128 ved at trykke på minus-tasten. Når du har det, klikkes med venstre mus i zonen for at fastfryse tallet og du har nu en bro.

Vandet

Inden vi går videre til næste rum skal vi lige lave noget vand neden under broen.

Klik med venstre mus på ikon 18a og højre mus i zone d; du kan nu se en vandhøjde som du ændrer til 10 over gulvhøjden som jo var 256, altså 246.

Der står nu en vandhøjde på 10 pixels i denne zone, dvs. du går i vand til knæene.

Gør på samme måde med zonerne c og e. Du skal ved zone e ikke tænke på zone som e1 eller e2 for vand kan kun findes i nederste zone.

Broen i sig selv er jo næsten for lille til en bane så du kan vælge at lave den som en udvidelse til en bane du allerede har lavet eller sætte et par rum til på i hver ende af broen.

Det kan dog godt betale sig at save, recalculere, save, køre linkup pm og pgc samt kigge på dit rum inden du går videre med næste eksempel.

Virkede det eller var der fejl? Var der fejl må du prøve igen.

Trappen

Jeg formoder at du nu har styr på at ændre en zones gulv- og lofthøjder, så det vil jeg ikke gå i dybden med mere.

Fremstil zonerne i fig.2 . Du kan

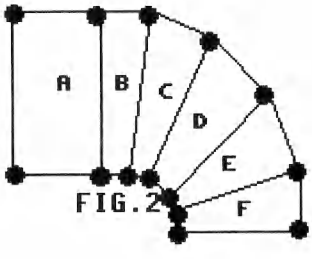


FIG.2

godt lave dem som en forlængelse af din bro hvis du har lyst.

Hæv gulv- og loftshøjderne på zone a i fig.2 med 10 pixels. Gulvhøjden vil da være -10 og loftshøjden -138. Gør på samme måde med zone b (-20 og -148) og videre med alle zoner på den måde, indtil du når den sidste zone som skulle have højderne -60 og -188.

Nu har du en trappe. Den bliver selvfølgelig først rigtig flot når du får lagt nogle flotte walls på den.

Synes du at trinene er for små så kan du selv eksperimentere med andre højder.

En sidegang

Denne rumtype er kun med fordi jeg fik så mange fejl i grafikken da jeg startede med ab3d og lavede en masse forskellige typer sidegange.

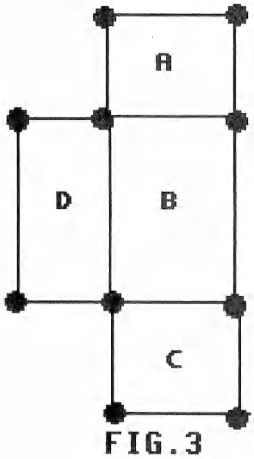


FIG.3

Hvis du vil lave hul i en gang for at lave en ny gang eller et hemmeligt rum så er fig.3 den rigtige måde at gøre det på.

En søjlegang

Nu skal vi til at lave noget der bliver virkeligt flot, nemlig en søjlegang.

På fig.4 kan du se hvordan man laver en enkelt søjle og på fig.5 kan du se at en søjlegang blot består af flere sæt fig.4 sat sammen så vi gennemgår nu fig.4. Så kan du selv sætte resten sammen til søjlegangen. Hvert enkelt sæt laves på nøjagtigt samme måde.

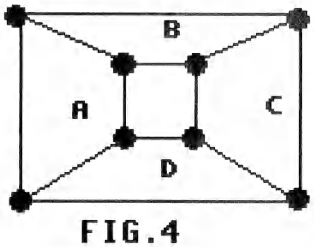


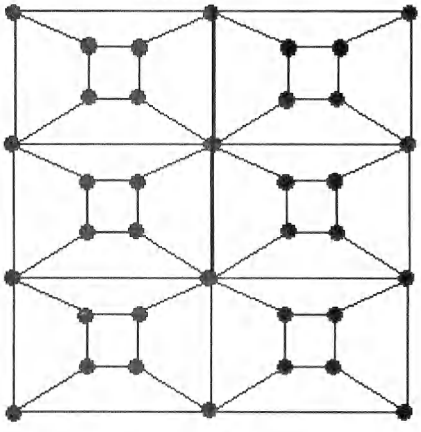
FIG.4

Du fremstiller fig.4 ved at sætte 8 points. Derefter laver du fire zoner, nemlig a b c og d. Læg mærke til rummet i midten.

Zonevæggene op til dette rum er hvide og derfor synlige og derfor vil du se dette rum som en søjle selv om det faktisk er et rum af ingenting.

Når du laver den næste søjle ved siden af den første skal du jo kun sætte 6 points da du genbruger de 2 i zonen ved siden af. Når du fremstiller de fire zoner omkring dette søjlerum vil de to zoner der støder sammen (væggen fra den første og væggen fra den anden) blive grå, altså usynlige og du har nu et rum med to søjler.

FIG.5



Fortsæt med de andre søjler til du har dannet hele fig.5 og nu gerne skulle stå med hele søjlegangen.

Et vindue

Et vindue er en åbning hvor man fra f.eks. en gang kan kigge ind i et andet rum.

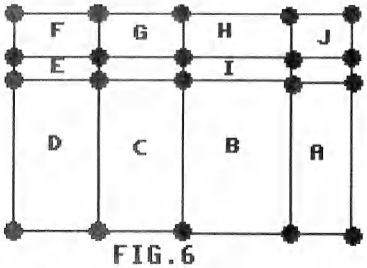


FIG.6

Det laves som du ser på fig.6 hvor zonerne "a,b,c,d "er selve rummet zonen "e" er en udgang til selve gangen som består af zonerne "f, g, h og j".

Så er der en zone tilbage nemlig "i" og det skal være vores vindue.

Vinduer fremstilles ved at hæve gulvet i zone i fra 0 til +50 og sænke loftet fra +128 til +100. Var det meget svært?

Prøv selv...

Prøv at lave små baner hvor du får de enkelte rumtyper til at fungere og prøv dig frem til du finder ud af hvad for nogle rumtyper du har det svært med.

Send mig evt. nogle ord om dine problemer og jeg vil så prøve at lave et opsamlingskursus hvor jeg prøver at forklare de ting det gik galt med. □

Oversigt over tasterne i LevEd

Taster som bruges i LevEd

Tasten s = load
Tasten s = save

Døre

Tasten r bruges til ny dør
Tasten r bruges igen ved sletning af dør

Elevator

Tasten f bruges til ny elevator
Tasten f bruges igen ved sletning af elevator
Tasten h bruges til at angive højden på elevatoren
Tasten t bruges til at angive om der startes fra oven samt hvor
Tasten b bruges til at angive om der startes fra bunden samt hvor
Tasten g bruges til at grabbe hvor grabning er mulig
Tasten f bruges til udfyldning af alle vægge i en zone

Walls

shift > flytter frem
< flytter tilbage
. flytter imellem walls i en serie
, flytter tilbage
w udvider walls-bredden fra 0 til 256
q formindsker walls-bredden fra 256 til 0
v tydelig-/synliggør walls
- strækker walls
+ fjerner ovennævnte

Ikonrækken

højre shift 9 bladrer frem
højre shift 8 bladrer tilbage

Højder

- gør en værdi større
+ gør en værdi mindre
(10 er mindre end -10)
e = END
d = delete (hvor dette er muligt)

Der findes muligvis flere men jeg kunne ikke lige komme på dem.

Post-kassen

Da vi efterhånden får flere breve end vi har plads til i bladet vil vi lige give et par råd om hvordan man springer køen over.
Send brevet på diskette eller evt. som e-post. Vi har ikke altid overskud til at taste lange breve ind så hvis noget skal vælges fra er det afgørende.
PC- og Mac-formatterede disketter accepteres også.
Gem helst brevet som ASCII, da det er nemmere at arbejde med.
Når bladet sættes op har vi som regel meget travlt, og hvis nogle af svarene evt. skal hentes hos andre kan det godt tage sin tid.
Derfor kan det godt være at dit brev først kommer med et par numre senere.

Til Amiga brevkassen

? *Jeg bor som i kan se i Odense med ca. 200.000 indbyggere. Vi har en kiosk som har over 2.000 forskellige blade, i læser rigtigt, men tro det eller ej, de har ikke Amiga Advis og man kan heller ikke opdrive det i hele Odense.*

Men en dag kom min nevø som bor i Assens på besøg for et par dage siden og han havde bladet med som gælder fra den 17/4 til den 15/5, altså et gammelt et.

Hvad gør man på redaktionen? Har man gjort reklame således at Amiga-ejere ved det?

Før var jeg abonnent på Amiga-bladet som jeg betalte for 6 måneder, fik et blad og så ikke flere, men det er rart at der er kommet andre boller til.

Jeg ejer en A4000/030 med CD-Rom. Jeg har nu nogle problemer: Jeg har 2 forskellige spil med Hugo som så snart de har kørt et par minuter så går de i stå. Hvad er der galt?

Så har jeg været ude efter et spil der hedder Lollypop de sidste par år. Det er på dansk hvilket er godt for mig da jeg ikke kan fremmede sprog. Er der nogen der kan hjælpe mig?

Med venlig hilsen
Kurt Hansen, Odense

! Politikens Kiosk og DSB-kiosken skulle da meget gerne have det.
Med hensyn til Hugo er dine oplysninger *alt* for mangelfulde. Booter du fra diskette, eller er det installeret på HD? Hvis HD, hvad har du liggende i WBStartup osv.?

Veteran Amiga-ejerens trængsler.

? *Jeg har længe ønsket mig en Amiga. Da jeg er Mac-bruger har jeg ikke umiddelbart haft behov for nogen anden maskine til mit almindelige arbejde, men da jeg er (u-)rimeligt teknologi-fikseret, valgte jeg i sidste ende at købe en Amiga 1000 via Den Blå Avis. Jeg gav 1050 kr. for den – hvilket muligvis er i overkanten. Der fulgte nogle racersimulatorer med og nogle fodboldspil. Ingen af delene interesserede mig ret meget (dvs. slet ikke).*

Jeg havde besluttet at det skulle være en veteran Amiga, som jeg ville ofre lidt penge på at gøre så brugbar, som man nu kan gøre en antik maskine som en Amiga 1000.

Jeg fandt ud af at jeg ikke rigtig kunne finde noget litteratur på Data-Biblioteket i København, som rigtig var brugbar til at løse mine problemer for mig. Jeg fandt dog så mange svar, at jeg blev i stand til at kopiere de systemdisketter der fulgte med. Og jeg fandt et program, der kunne afspille OctaMED musikfiler. Men jeg havde stadig uafklarede spørgsmål.

Jeg prøvede at gå hen i Betafon. Den første ekspedient jeg snakkede med fik jeg forklaret mit problem ordenligt. Han var forstående og henviste mig til en, som formodedes at være sagkyndig. Desværre fik jeg ikke forklaret ham baggrunden, så han blev frygtelig ophidset og sage "Den er værdiløs", som om jeg havde fornærmet ham på én eller anden måde. Jeg fik afklaret, at jeg ikke kunne købe ekstra Ram (altså ubrugt ny Ram) til den, men jeg fik ikke rigtig afklaret om man kunne købe sig en harddisk fra ny. Og så blev jeg iøvrigt dybt fornærmet på min Amiga 1000's vegne. Den kan da virkelig ikke gøre for at den er en antik maskine med nogle indbygget begrænsninger.

Jeg bruger min PowerBook 520 til at spille mod- og med-musik-filer på. Jeg forestiller mig ar jeg kan bruge min Amiga 1000 til det. Jeg skal bare finde ud af at overføre mine mange Mb musikfiler til et medium min Amiga 1000 kan læse, dvs. til Amiga-formatterede disketter.

Hvis der er nogen, der orker at give mig nogle råd om hvordan jeg best kan skaffe mig en harddisk til en Amiga 1000, så vil jeg være taknemmelig. Jeg er en ren begynder hvad Amiga'en angår. Den ophidsede Betafon-mand sage noget kryptisk om at jeg skulle have en controller. For en Mac-bruger er den slags naturligvis det rene volapük, esperanto eller ido. Jeg er vant til at man bare kobler sin nye harddisk på SCSI-kæden, installerer en driver, partitionerer harddisken og derefter bare bruger den. Sådan er det tilsyneladende ikke for Amiga'en – eller hvordan? (jo jeg har bemærket at SCSI er en løsdel man kan tilføje til sin Amiga!)

Jeg har set i et engelsk Amiga-blad, at man kan koble en "A590 hard drive unit to the side expansion port, and fit a couple of megs of Ram in that". Men jeg har også fået oplyst at "the side expansion port" er anderledes i en Amiga 1000 end i en Amiga 500 og at en A590 derfor ikke umiddelbart kan anvendes. En anden mulighed skulle være en A570. Problemet er vist bare at man ikke længere kan købe en A570 fra ny af. Jeg har en ide om at jeg kan finde nogle defekte Amiga 1000 med ikke-defekte tilføjelser, som folk er villige til at sælge mig rimeligt billigt – hvilket også er nødvendigt, da jeg er bistandsklient.

Jeg glæder mig til mine næste skridt i mit arbejde med min veteran Amiga. Jeg glæder mig til at kunne udvide fra 256 Kb Ram til 512 Kb Ram. Jeg glæder mig til at få en harddisk. Og jeg glæder mig til at sidde og lytte til al den frygtelige musik jeg har liggende – jeg glæder mig til at høre musikken på dén maskine den er skrevet på og til.

Terkild Marker
Sandbjerggade 17 st.
2200 København N
35 83 79 91

! Vi har hermed videregivet navn og adresse. Så håber vi at nogen kan hjælpe dig. Hvis en Amiga 1000 kan bruge CrossMAC kunne det måske være en lille hjælp til 'flytningen'.

Computere

Amiga 1200 3.495,-
Amiga 1200 Tower 5.995,-
Amiga 1200 Power Tower 9.995,-
* A1200 i kæmpe tower * 68030 50 MHz *
* 10 MB RAM * 1,6 GB harddisk * CD-ROM *
Amiga 4000 TE 12.695,-
Ny stor Amiga computer. Kræver 030-060 CPU kort.
* Full-Size Tower kabinet * 6 x 5,25" & 5 x 3,5"
* A4000T Motherboard * 5 Zorro III slot * O.S. 3.1
* Fast AT og FAST SCSI II controller * 230 Watt
* High-Speed seriel & parallel porte * Keyboard
* AGA Grafik * 3,5" floppy * Mus m.m. Tilbehør:
030 CPU kort 995,-
2 GB HD + 8 MB RAM + CD Drev 2.995,-

Alle Amiga computere har 3,5" drev, mus, Kickstart 3.1, AGA grafik (24bit palette), stereo lyd, seriel og parallel port samt AT harddisk controller.

PowerPC

Nye revolutionerende PowerPC kort til Amiga fra phase 5.

PPC kortene er ægte dual processorkort, der benytter både 680xx og PowerPC CPU. Leveres med PowerPC CPU. 680xx CPU giver fuld kompatabillitet med standard Amiga software. Leveres med C compiler, CyberGfX V3 m.m.

A3/4000 CyberStorm PPC

* PowerPC kort til A3000 og A4000.
* Med Wide Ultra SCSI Controller.
* Plads til 4 SImm moduler (max. 128MB).
* 68040/60 CPU skal monteres på kortet.

CyberPPC 604e 150MHz 6.195,-
Med 040 25MHz CPU 6.695,-
Med 040 40MHz CPU 6.995,-
Med 060 50MHz CPU 8.995,-
CyberPPC 604e 180MHz 7.495,-
Med 040 25MHz CPU 7.995,-
Med 040 40MHz CPU 8.295,-
Med 060 50MHz CPU 10.495,-
CyberPPC 604e 200MHz 8.495,-
Med 040 25MHz CPU 8.995,-
Med 040 40MHz CPU 9.595,-
Med 060 50MHz CPU 11.895,-

A1200 Power Board

* Kompakt kort til Amiga 1200.
* Plads til Simm modul (max. 64MB).

Blizzard 603e 175MHz 3.895,-
Med sokkel til 68030 50MHz CPU.

Blizzard 603e+ 200MHz 4.695,-
Med Fast SCSI II Controller.
Med sokkel til 68040 25/40MHz eller 68060 CPU.

Der skal monteres 680xx CPU på kortene. Spørg efter priser på Blizzard 603e med 68030 CPU og Blizzard 603e+ med 68040 eller 68060 CPU.

DraCo

Draco er en ny super Amiga computer, der er specielt designet til digital video, 3D grafik, billedbehandling og multimedia opgaver.
Tower med 68040/60 CPU, high-speed 24 bit grafik (4MB V-RAM), SCSI 3, CD-ROM drev, OS 3.1, Digital Video bus m.m.
Draco 040 System 23.995,-
Draco 060 System 27.995,-

Amos Bacis The Creator 175,-
PC og Apple Mac emulatore Spørg

Tilbuds varer

17" Digital Monitor 3.995,-
En ny stor og utrolig billig kvalitets skærm med 0,28 dot pitch, 39,8 cm diagonal og 1280x1024 punkter.

15" Ultra Monitor 2.495,-
Flat-Square refleksfri skærm. 1280x1024 NonInterlaced. 50-90Hz. Rotations kontrol. Digital kontrol. Auto-deguass.

GVP In/Out Extender 700,-

240 W Højttalersæt 489,-
Ultra 2 way system med Surround Sound effekt. 5" Woofer og 2" Tweeter. Indbygget forstærker og strømforsyning. Styrke, bas og treble kontrol.

2,0 GB AT Harddisk 1.450,-

*** Software tilbud ***

Maxon Cinema 4D Pro 1.595,-
Fremragende 3D software med bl.a. Inverse Kinematik. Let at bruge selv for begyndere. Spar 600,-

Digita Organizer V. 2 200,-

Info Nexus 290,-
Nyt filstyrings program m.v. a la DirOpus. AGA, 24bit, musik moduler, datatypes, JPEG, GIF m.m. Spar 405,-

Adorage Video FX 300,-

MultiFax Professional 195,-

CyberVision 3D

Tilbud i maj: 2.450,-

Nyt hurtig 24bit hi-res grafik kort fra phase5 (Blizzard/Power PC). Med virge S3 real-time 3D chip til real-time rendering og 3D spil.
* 4 MB RAM * Til både Zorro II og III slot *
* Forberedt for PowerPC *
* Mulighed for MPEG og Scandobler moduler *

ScanDoubler modul 15-31KHz 795,-

VLab Motion Video

Med VLab Motion fra MacroSystem kan man opnå fuld digital video redigering og digitale effekter på Amiga 2/3/4000 og DraCo.
* Optag og afspil video på harddisk.
* Non-Linear redigering * Digitale video effekter.
* 25/50 billeder pr. sek. 768x592 punkter.
* JPEG 1-100% komprimering.
* VHS og S-VHS in/out * Mulighed for RGB modul.
* Perfekt til afspilning af 3D animationer.
Der medfølger brugervenlig MovieShop software med avancerede video effekter (Fade, Wipe, Flip m.v.). Kan udvides med mange flere effekter, der kan kombineres, bl.a. eksplotion, 3D, kugle, roterende kasse (f.eks. med 3 video scener på siderne) o.s.v.

VLab Motion Nu kun 7.900,-

Casablanca 14.495,-
Ny professionel digital video og audio redigerings system baseret på Amiga og VLab Motion i videomaskine lignende kabinet med trackball.
Indbygget avanceret software og digitale effekter. Kræver ikke andet hardware end en stor harddisk.

** Få tilsendt info og priser **

5 % Ekstra rabat til Amiga Advis læsere på de mærkede varer.

Modem

US Robotics Sportster V 56Kbps 1.550,-
Nyt 33.600 baud fax modem med voice funktioner, højttaler, mikrofon m.m. Kan let upgrades til den kommende X2 standard på 56.000 baud downstream, perfekt til bl.a. Internet og video telefon.

ISDN Blaster II 2.650,-
* ISDN kort * 2 x 8000 CPS * I/O Expansionport.
Lynhurtig datakommunikation og InterNet.

TKR ISDN FastLink 3.495,-
* ISDN modem * V.42bis kompression
Amiga Special: Sehr gut" "1MB pakket data overført på 2 min. Hermed er BTX og Internet først rigtig sjov".

IBrowse 1,0, AWeb 2.0 m.v.
Spørg efter de seneste versioner og aktuelle priser på det bedste Internet World Wide Web software.

Drev

4,0 GB Maxtor AT Harddisk 2.695,-
Ekstrem hurtig ny harddisk. Perfekt til Amiga.
3,0 GB AT Harddisk 2.150,-
A1200 1,3 GB Mini Harddisk 1.650,-
Meget lille harddisk med kun 12mm højde til A1200.
3,5 GB Quantum SCSI 3 3.895,-

1,5 GB SyQuest Drev *5 %* 4.295,-
SCSI drev til 1.500 MB udskiftelige medier. Så hurtig som normale SCSI drev. Kompakte solide medier.
1,5 GB Medie 945,-

Seagate 8 GB Streamer 3.695,-
35-60 MB pr. min. Fås til både AT og SCSI.

Amiga kompatible CD-ROM drev
CD-ROM AT 12 x 945,-
CD-ROM SCSI 10 x 1.650,-

CD Changer 8x6 2.195,-
Nyhed fra TEAC. Hurtig 8 speed CD-ROM Drev med plads til 6 CD'er. Størrelse som normal drev.

CD-ROM Brænder Philips 2.995,-
Lav dine egne CD'er. Philips SCSI drev. Læser med 4 x speed, skriver med 2 x speed. CD'er: 49,-
Spørg efter A1200/A4000 CD-ROM Interface

Printere

Epson Stylus Color 600 3.195,-
Fantastisk flotte billeder med 1.440 DPI.
Epson Stylus Color 800 4.495,-
Spørg efter laser printere m.v.

Monitore

14" MicroVitic 15-40KHz 2.995,-
14" Ultra DG14 31-48KHz 1.895,-
17" Ultra DG17 31-64KHz 4.695,-
* 17" Invar Mask billedrør * 1280 x 1024 punkter
* Non Interlace * Low-Radiation * 30-50 KHz
* 130 MHz båndbredde * Digital kontrol *5 %*

Scanteam ligger lige ved Århus banegård og rutebilstation.

Scanteam

Tlf. 86 18 16 00
Åben 10.00 - 17.00
Fredensgade 42 8000 Århus C
Fax 86 18 16 01 Giro 7 51 47 27

Køb-salg-bytte

■ Regler for annoncering i "Køb-salg-bytte":

Kun abonnenter kan annoncere. Pirat-kopier og kommerciel handel er bandlyst. Der skal angives pris (ved salg), navn og tlf.-nr. el. adresse samt anføres om det drejer sig om køb, salg el. bytte.

Vi påtager os intet ansvar overfor eventuelle skrivefejl.

SÆLGES:

Emplant deluxe, PC/MAC-emulator med 586- og SCSI-I-moduler. Inkl. software og manual. Kr. 1.200,-.
Peter, 56 99 00 91

XIPaint 4.0 (CD-ROM), 200,-
PPaint 7.0 (CD-ROM), 175,-
DirWork 2.0 (lig DOpus 4), 75,-
DrawStudio 1.1.0 (incl. ImageStudio og TextureStudio), 350,-
AMOS 1.32, 200,-
SimLife AGA, 100,-
DeLuxe Paint V, 300,-
Scala MM300, 500,-
TurboCalc 3.0, 200,-
MultiFram for ADPro, 200,-
Gunship 2000, 150,-
Tornado, 150,-
Surf Squirrel (SCSI-2) til A1200, 500,-
Alle programmer er originale med manualer. Priser incl. forsendelse.
Anders, 56 99 00 53

Amiga 500, 1 Mb Ram, joystick, tv-modulator, tekstprogram, regneark, database, lydprogram, man., 500,-
- Blizzard 1220 ramkort til A1200, 28 MHz, 2 Mb Ram, 68882 FPU, ur, manual, 500,-
- Blækgenfyldningssæt til Canon BJC-4000, (blæk, sprøjter, renseæske), kun lidt blæk brugt, 350,-
- Surf Squirrel SCSI-controller til A1200, inkl. 230000 bits per second serielport, manual, 600,-
Per, 75 12 98 76

KØBES:

Ram-udvidelse til A-500+, 1Mb.
Peter, 56 99 00 91

5% til vore abonnenter

■ Amiga Advis' abonnenter kan hos forskellige forhandlere opnå 5 % rabat på forskellige Amiga-produkter.

Ved køb ***skal I huske at oplyse jeres abonnements-nr.*** og forhandleren vil så kontakte os for at få nummerets rigtighed bekræftet.

Tilbudene gælder kun for det aktuelle nr. af bladet, hvilket betyder at ***nedenstående tilbud gælder fra den 17. jul. 97 til den 21. aug. 97***, begge dage inklusive.

Absalon yder 5% rabat på:
Alle harddiske

Amiga Soft yder 5% rabat på:
Alle lager-varer

Kiwi Multimedia yder 5% rabat på:
Alle deres Towers på nær
Diamond
Keyboard-adaptor

Scanteam yder 5% rabat på:
1,5 Gb Syquest-drev
17" Ultra DG17

Epic Data yder 5% rabat på:
Alle MicroniK Towers
Alle PPC-kort

Med venlig hilsen
AMIGA ADVIS

NÆSTE NUMMER

I næste nummer vil vi – om alt går vel – kunne byde på:

- Internet-kursus, del 9 (forhåbentligt)
- Hvorfor lære Shell?, del 10
- Executive 2.1 – Kan Amiga'ens multitasking blive bedre?
- Hippo Player 2.38 – Verdens bedste player
- Greek Gadgets 2, Amiga Developer Environment
- TcP – The Copenhagen Party
- Preview af Foundation
- AB3DII-TGK Editoren, del 4

Desuden resultatet af vores rundspørge.

Derudover selvfølgelig vores faste artikler Kort Nyt, Spil på vej, Post-kassen osv.

Og husk at hvis I har noget at sælge eller noget I ønsker at købe, ja, så er I velkomne til at skrive til vores Køb-salg-bytte-rubrik – bare husk reglerne...!

Vi modtager også gerne artikler fra Jer hvis I har noget I vil dele med andre, f.eks. hvis I har et spil I er helt vilde med, et program I synes er specielt godt eller har gode/dårlige erfaringer med eller måske noget helt syvende Amiga-relateret.

PÅ GENSYN D. 21. AUGUST!!!

ABONNÉR PÅ AMIGA ADVIS

Vi vil gerne fra Amiga Advis' side føre en aktiv prispolitik,
da det efter vores mening skulle kunne lønne sig at forudbestille og betale for bladet.
Derfor vil der være forskellige prisklasser,
afhængigt af om man tegner abonnement for 3 eller 6 måneder.

Butikspris:
Kr. 29,95

Abonnementspris:
3 numre i A4-format...kr. 81,- (=kr. 27,- pr. stk.)
6 numre i A4-format...kr. 156,- (=kr. 26,- pr. stk.)

Nr. 1/96–3/96 (A5-format) kan stadig købes for kr. 10,- pr. stk.
Nr. 4/96–5/96 (A4-format) kan stadig købes for kr. 20,- pr. stk.
Nr. 1/97–6/97 (A4-format) kan stadig købes for kr. 26,- pr. stk.

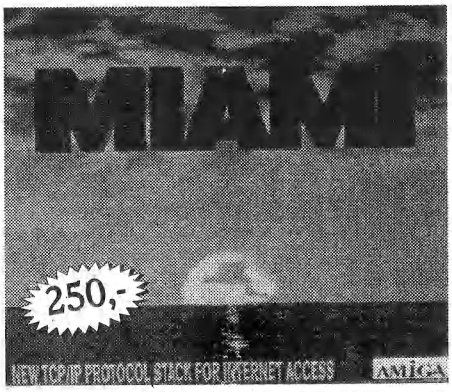
HVORDAN BETALER MAN SÅ FOR BLADET?

Man tager et girokort og udfylder det med nedenstående adresse og giro-nr.,
sit eget navn og adresse (blokbogstaver), de ønskede numre samt det pågældene beløb.
Har man før abonneret på Amiga Advis, skal man også angive sit abonnements-nr.

Med venlig hilsen

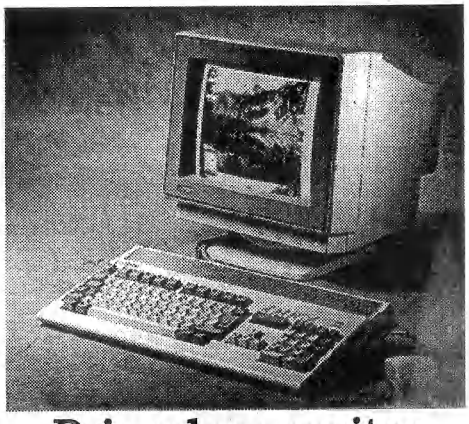
AMIGA ADVIS
JERNBANEVEJ 47
4450 JYDERUP
TLF. 59 27 89 91
Giro 298–1599

FORHANDLERE AF AMIGA ADVIS:
Amiga Soft, Betafon, CitiSoft, Fotohuset (Horsens), Kiwi Multimedia, Scanteam,
samt en række blad-kiosker landet over.



AMIGA

phase 5
DIGITAL PRODUCTS



POWER UP

De nye CyperStorm kort
til Amiga 3000(T) & 4000(T)

CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68040 25MHz	6698.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68040 25MHz	7998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68040 25MHz	8998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68040 40MHz	6998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68040 40MHz	8298.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68040 40MHz	9598.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 150MHz + 68060 50MHz	8998.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 180MHz + 68060 50MHz	10498.00
CYBERSTORM 604e PowerPC 200MHz + 68060 50MHz	11898.00

Pris uden monitor

A1200	3495,-
A1200HD	4495,-

Pakken indeholder:

Amiga 1200
Digita Wordworth v4SE
Digita Print Manager v1.2SE
Digita Datastore v1.1
Digita Organiser v1.1
Photogenics v1.2SE
Personal Paint v6.4
TurboCalc v3.5
Pinball Mania
Whizz

Der tages forbehold for trykfejl, pris- & specifikationsændringer samt udsolgte varer.

BETAFON ApS

Gyldenløvesgade 2 • 1369 København K.
Telefon 3314 1233 • Fax 3314 1276
http://betafon.dk • ordre@betafon.dk